01.2011 | 86

THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ

PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

Chúc mừng Năm mới 2011

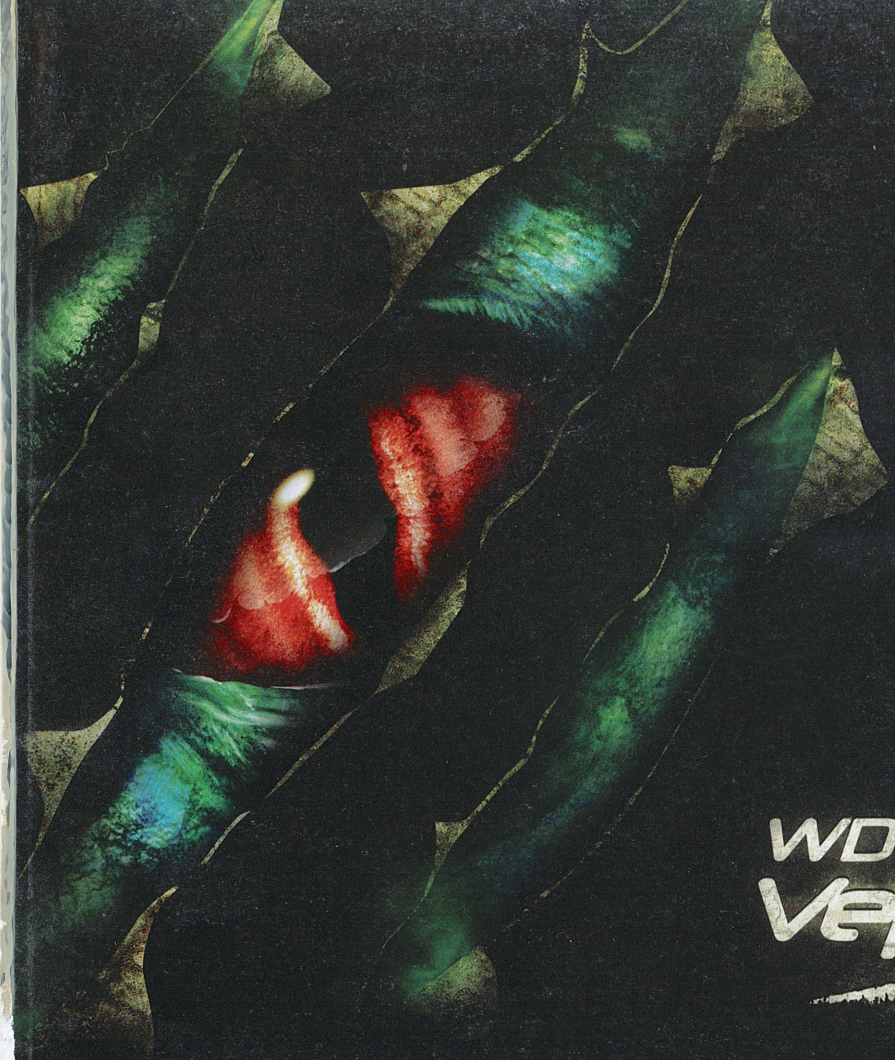
STARS BOBA:
HÀNH TRÌNH SMM 2010

PC BANG
Ở BUSAN

9 SỰ KIỆN GAME
NỔI BẬT 2010

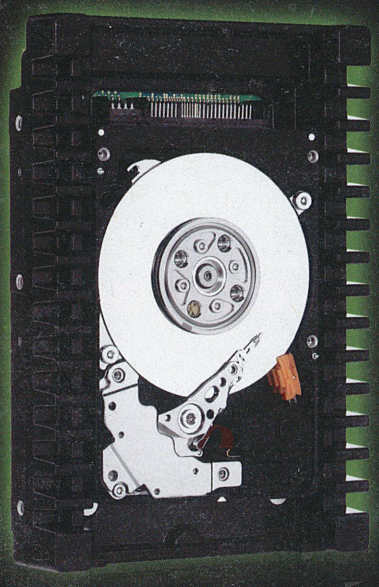
KẺ "VÔ DANH" TRONG SIÊU MÁY CHỦ

Giá: 15.000 đ ISSN: 1859 - 1833
01>
9 771859 183039



Bigger. Faster. Hungrier.

WD VelociRaptor®



WD VelociRaptor

10,000 RPM SATA Hard Drives

Ổ đĩa SATA nhanh nhất hành tinh.

600 GB • SATA 6 Gb/s • Bảo hành 5 năm

Ổ đĩa cứng WD VelociRaptor đột phá về hiệu suất khi đạt đến tốc độ vòng quay "chết người" 10,000 RPM, giao tiếp SATA 6 Gb/s, bộ đệm 32MB và dung lượng 600 GB. Bộ vỏ IcePack™ giúp ổ đĩa mát cả ở những điều kiện khắc nghiệt trong lúc ổ đĩa vẫn giữ vững phong độ và độ tin cậy. Để đạt được tốc độ và độ tin cậy chưa từng có, hãy chọn ổ đĩa WD VelociRaptor.

Xem chi tiết tại *www.wdvelociraptor.com*

Trung tâm bảo hành của Western Digital tại Việt Nam:

Tp. Hồ Chí Minh : 9 Đặng Thị Nhu, P. Nguyễn Thái Bình, Quận 1, TP. HCM - Tel: (08) 22469397
Hà Nội : 950 Đường Láng, Quận Đống Đa, Hà Nội - Tel: (04) 32593311
Đà Nẵng : 134 Hàm Nghi, Quận Thanh Khê, Đà Nẵng - Tel: (0511) 3749234

Western Digital, WD, the WD logo, WD VelociRaptor, and Put Your Life On It are registered trademarks in the U.S. and other countries; and IcePack is a trademark of Western Digital Technologies, Inc. Other marks may be mentioned herein that belong to other companies. Pictures shown may vary from actual product. Not all products may be available in all regions of the world. All product and packaging specifications subject to change without notice. Warranty may vary by region. Visit support.wdc.com/warranty for details. © 2010 Western Digital Technologies, Inc. All rights reserved.

As used for storage capacity, one megabyte (MB) = one million bytes, one gigabyte (GB) = one billion bytes, and one terabyte (TB) = one trillion bytes. Total accessible capacity varies depending on operating environment. As used for transfer rate or interface, megabyte per second (MB/s) = one million bytes per second, and gigabit per second (Gb/s) = one billion bits per second.

PUT YOUR LIFE ON IT®

WD®

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI GAME
GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

Tưởng Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Bùi Trung Hiếu, Võ Quốc Nam, Lê Xuân Quang,
Nguyễn Hoàng Tuấn, Trần Cẩm Tú, Hoàng Anh Tuấn

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Duy An,
Huy Khanh, Lam Sơn, Phụng Hoàng

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*
www.thegioigame.vn

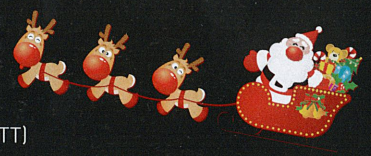
VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

THÁNG 1.2011 - SỐ 86

GIỚI THIỆU



36 Phần mềm dành cho các bé (TT)
39 Tron: Evolution - Bảo vệ siêu máy chủ
42 Nail'd - Đua xe địa hình
44 Emergency 2012 - Lực lượng cứu hộ
46 Bejeweled 3 - Sắc màu kim cương
48 Harry Potter and The Deathly Hallows Part 1 - Harry Potter và Bảo Bối Tử Thần (phần 1)
50 Shaun White Skateboarding - Trượt ván cùng Shaun White
53 Gran Turismo 5 - Ngày hội xe đua
56 Sports Champions - Chân dung nhà vô địch
58 Start The Party - Tuyển tập game vui nhộn
60 Donkey Kong Country Returns - Tái ngộ Donkey Kong
62 Captain Tsubasa: New Kick Off - Bóng đá tuyệt chiêu

DÒNG CHẢY GAME

5 Tin thế giới
6 Tin trong nước
7 9 Sự kiện trong nước 2010
9 PC Bang ở Busan
12 GRB: Hệ thống đánh giá game của Hàn Quốc
14 GStar 2010: Nếu Việt Nam có một GStar...
17 Những mùa đông không lạnh

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng
Phát hành ngày 15 hàng tháng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp và ứng dụng CNTT
Phát hành ngày 1 hàng tháng

THẾ GIỚI GAME PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

e++ PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao
Phát hành ngày 5 hàng tháng

NIÊN GIÁM CNTT-TT VIỆT NAM 2010
Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

ĐIỆN ẢNH

26 Mùa phim Giáng Sinh 2010

28 Năm bộ phim không thể bỏ qua mùa Giáng Sinh

ÂM NHẠC

29 Giọng ca lớn trong căn phòng nhỏ

31 Tiết kiệm nhưng không hy sinh chất âm

CỜ

33 Đổi quà Giáng Sinh và xúc xắc vui nhộn

PHẦN CỨNG

64 Cảm ứng nhiệt – Tương lai mới cho controller?

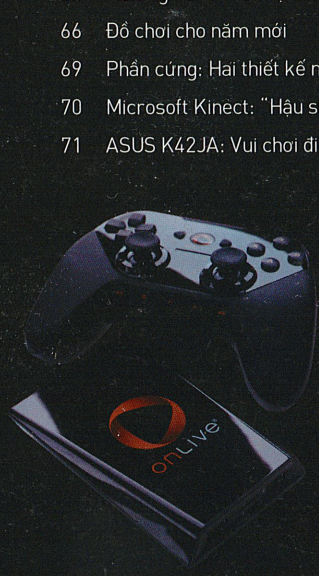
65 MaxFighter F17: Trợ thủ của phi công

66 Đồ chơi cho năm mới

69 Phần cứng: Hai thiết kế mạnh mẽ hơn

70 Microsoft Kinect: "Hậu sinh khả uý"

71 ASUS K42JA: Vui chơi đi cùng công việc



TRỢ GIÚP

72 Bạo lực trong nhà trường: Giúp trẻ đầu tiên là cha mẹ

75 Hỏi - đáp

SÂN GAME

76 Gặp gỡ Daigo Umehara

78 Hành trình SMM 2010

Number 1
KHƠI DẬY
NĂNG LƯỢNG
CHIẾN THẮNG
TRONG BẠN
TINH THẦN
KHÔNG GÌ
LÀ KHÔNG THỂ
Number 1
NƯỚC TĂNG LỰC

RED DEAD REDEMPTION SINH LÃI CHO TAKE-TWO

Theo "truyền thống", cứ năm nào Take-Two không tung ra phiên bản mới của game Grand Theft Auto thì chắc chắn năm đó Take-Two sẽ chịu thiệt hại khá lớn. Tuy nhiên, 2010 đã tạo ra một ngoại lệ bất ngờ, khi mà chính game Red Dead Redemption lại là cứu cánh cho studio này. Họ vừa tuyên bố trong 12 tháng qua, doanh thu tăng hơn 65%, đạt mức 1,16 tỷ đô-la Mỹ và lãi hơn 49 triệu đô-la Mỹ.

Ông Ben Feder, CEO của Take-Two cho biết: chúng tôi hoàn toàn bất ngờ trước thành công ngoài dự đoán của công ty khi mà không hề có sự góp mặt của dòng game GTA. Chỉ cần Red Dead Redemption và NBA 2K11 mà cũng có thể tạo nên bước ngoặt lớn cho công ty.

Thành công của NBA 2K11 cũng rõ rệt hơn khi game cạnh tranh là NBA Elite 11 của EA bị hủy bỏ. NBA 2K11 của Take-Two nghiễm nhiên thống trị "khu vực" bóng rổ cho game thủ toàn cầu.

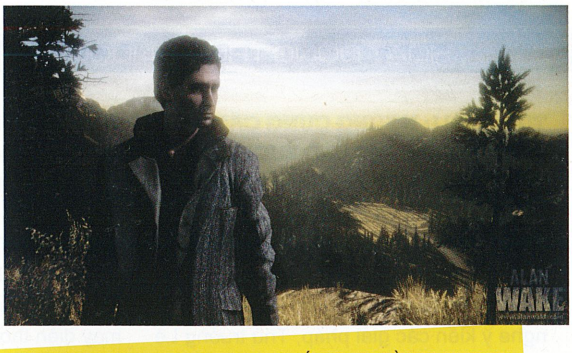
Take-Two cho biết, doanh số Red Dead Redemption bán ra đạt mức 8 triệu bản và NBA 2K11 đạt mức 3 triệu bản.

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM SỬ DỤNG GAME ENGINE MỚI

Theo hãng phát triển Bethesda, trò chơi nhập vai Elder Scrolls V: Skyrim sẽ được sử dụng một engine hoàn toàn mới, chưa từng được xài trong Fallout 3, New Vegas và cả những phiên bản Elder Scrolls trước đây.

Elder Scrolls V: Skyrim được cho là con át chủ bài của Bethesda khi mà hãng bất ngờ giới thiệu tại Video Game Awards 2010 vừa qua. Theo dự kiến, Bethesda sẽ tung ra Skyrim vào ngày 11/11/2011. Hiện tin tức này đang trở thành chủ đề trao đổi rất sôi nổi trên các mạng xã hội.

Đề tài về Skyrim càng nóng hơn khi mà đại diện chính thức của Bethesda, ông Nick Breckon cho biết game sẽ sử dụng một công nghệ thiết kế hoàn toàn mới, không sử dụng engine Gamebryo như Elder Scrolls III: Morrowind và Elder Scrolls IV: Oblivion trước đây. Tuy nhiên, tên của engine này vẫn nằm trong vòng bí mật tại "căn cứ" của Bethesda ở Maryland.



ALAN WAKE ĐƯỢC TẠP CHÍ TIME BÌNH CHỌN GAME HAY NHẤT 2010

Vừa qua, tạp chí Time bình chọn gương mặt sáng giá 2010 là Mark Zuckerberg, người sáng lập và cũng là CEO trang mạng xã hội Facebook. Cũng theo bình chọn trong năm, Time đánh giá những game hay nhất của 2010 và đứng đầu 10 game chính là Alan Wake do hãng Remedy Entertainment phát triển và phát hành bởi Microsoft Game Studios.

Vị trí thứ 2 cũng khá bất ngờ khi dòng game casual cho iPhone là Angry Birds nắm giữ. Còn Red Dead Redemption đạt vị trí thứ 3 của bảng xếp hạng. Tiếp sau đó lần lượt là game Halo: Reach và Super Mario Galaxy 2. Điều đáng thất vọng nhất cho Blizzard chính là đứa "con cưng" Starcraft 2 chỉ nằm vị trí áp chót bảng xếp hạng do Time bình chọn.

Danh sách cụ thể các game tiêu biểu 2010 do tạp chí Time bình chọn:

1. Alan Wake (Xbox 360 - Microsoft, Remedy)
2. Angry Birds (iOS, Android - Chillingo, Rovio)
3. Red Dead Redemption (PS3, Xbox 360 - Rockstar Games, Rockstar San Diego)
4. Halo: Reach (Xbox 360 - Microsoft, Bungie)
5. Super Mario Galaxy 2 (Wii - Nintendo)
6. Limbo (Xbox 360 - Microsoft, PlayDead)
7. Super Meat Boy (PC, Xbox 360 - Team Meat)
8. Super Street Fighter IV (Xbox 360, PS3 - Capcom)
9. StarCraft II: Wings of Liberty (PC - Blizzard)
10. Mass Effect 2 (PC, Xbox 360 - Electronic Arts, BioWare)

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Địa chỉ tại Hà Nội:
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Email : quocdalvn@ yahoo.com
Tel : (04)3.726.1373

- PS3 đã Jaibreak để chơi được tất cả các game trên ổ cứng (Nhận tư vấn, lắp đặt tại nhà cho các phòng Game PS3)
- Giải mã, modchip tất cả các máy PS2, PS3, XB360, Wii, PSP...
- Nhận sửa chữa, bảo dưỡng máy, tay cầm PS2, PS3, XB360,PSP...

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI WWW.PCWORLD.COM.VN

TỪ 1/1/2011: NGỪNG CUNG CẤP DỊCH VỤ GAME ONLINE VÀO BUỔI TỐI

Ngày 2/12, Thứ trưởng Bộ TT&TT Lê Nam Thắng và các đơn vị của Bộ đã có buổi làm việc bàn về các giải pháp kỹ thuật để quản lý đại lý Internet và trò chơi trực tuyến. Sau khi trao đổi và nghe ý kiến các giải pháp, Thứ trưởng Lê Nam Thắng đã lựa chọn phương án các doanh nghiệp game online sẽ gửi danh sách địa chỉ IP của các máy chủ game, từ đó, Bộ TT&TT sẽ yêu cầu các ISP chặn địa chỉ IP của máy chủ game đến đại lý Internet. Sau khi gửi văn bản lấy ý kiến về phương án thực hiện đến các Sở TT&TT địa phương như HN, TP.HCM và các DN cung cấp như FPT, Viettel, VNPT, VDC và VNG. Từ ngày 1/1/2011, dịch vụ game online sẽ ngừng cung cấp trên toàn quốc từ 22h tối hôm trước đến 8g sáng hôm sau.

BOOM SPEED: NGỪNG CUNG CẤP VÀ TẶNG QUÀ CHO KHÁCH HÀNG

Boom Speed công bố dừng cung cấp dịch vụ game vào ngày 10/3/2010 và công bố các ưu đãi dành cho người chơi Boomspeed. VTC sẽ tặng tiền ảo Lucci của Boom Speed cho các game thủ đăng ký trước ngày ra thông báo, số lượng 30.000 Lucci/người. Mở lại chế độ đua Sứ Mệnh đặc biệt hấp dẫn trong 3 tháng cuối. Bổ sung một xe đua mới, một hộp may mắn với giá cực rẻ và mở lại một số item đặc biệt như xe, pet, gói trang bị quý hiếm với giá bán bằng tiền Lucci để game thủ thoải mái sử dụng. Công bố chương trình tặng quà với các vật phẩm có giá trị lớn từ Audition, FIFA Online 2 ... cho game thủ Boom Speed, chương trình sẽ bắt đầu vào tháng 2/2011.

VÍ ĐIỆN TỬ MOMO, CÔNG CỤ THANH TOÁN MỚI CHO GAME THỦ

Đây là một giải pháp giúp biến chiếc máy điện thoại di động trở thành một công cụ thanh toán nạp tiền vào tài khoản của các game thủ. Dịch vụ ví điện tử MoMo của Vinaphone được tích hợp trực tiếp trên SIM điện thoại di động. Sau khi kích hoạt dịch vụ, điện thoại của người sử dụng sẽ trở thành một "thẻ thanh toán di động". Hiện tại game thủ có thể ví điện tử nạp tiền cho các game của các nhà cung cấp game lớn trên thị trường như VNG, FPT, VTC và VDC.

ASIASOFT HỢP TÁC VỚI VTC VỀ DỊCH VỤ THANH TOÁN

Từ ngày 01/12/2010 Asiasoft sẽ hợp tác với VTC cung cấp thêm dịch vụ mới nạp @Point bằng thẻ Vcoin ngay trên hệ thống nạp tiền của Asiasoft. Với mục tiêu tạo điều kiện cho các khách hàng có thể dễ dàng tiếp cận với các dịch vụ. Hợp tác lần này giữa Asiasoft và VTC nhằm đa dạng về dịch vụ cung cấp @ Cash đến các game thủ của Asiasoft một cách dễ dàng hơn. Theo đó, game thủ chỉ cần có trong tay thẻ Vcoin do VTC phát hành là có thể nạp vào hệ thống @Point của Asiasoft và sử dụng các dịch vụ một cách nhanh chóng.

ĐỨC TUẤN RA MẮT "BÂY GIỜ BIỂN MÙA ĐÔNG"

Album giới thiệu giọng ca Đức Tuấn với các sáng tác của nhạc sĩ Dương Thụ. Trong những 10 sáng tác về biển và mùa đông được trình bày trong album có 4 ca khúc được giới thiệu lần đầu tiên là Ở lại mùa đông, Tiếng võng, Đi về cuối biển và Xa xăm. Album quy tụ ê-kíp sản xuất âm nhạc và các nghệ sĩ cộng tác đều là những tên tuổi hàng đầu hiện nay, như Anh Quân, Huy Tuấn, Sơn Thạch, Hồng Kiên, nghệ sĩ violon Xuân Huy, các ca sĩ hát bè cũng những gương mặt nổi bật của opera Việt Nam như Thăng Long, Vành Khuyên và các nghệ sĩ xuất sắc của các dàn nhạc tại Hà Nội.

CHÍN SỰ KIỆN GAME NỔI BẬT NHẤT NĂM 2010

Ban Biên tập tạp chí Thế Giới Vi tính - Thế Giới Game (TGG) đã chọn ra 9 sự kiện game nổi bật nhất của Việt Nam trong 2010.

Thể thao điện tử (eSports) đóng góp tới 3 sự kiện trong danh sách năm nay. Nếu như 2009 đã là năm thành công của thể thao điện tử và từng được game giới nhận định là bệ phóng cho 2010 thì quả đúng như vậy. Stars Boba đã có những tiến bộ đáng kể còn Legends.vn và 1st.VN tạo bất ngờ cho cộng đồng Counter-Strike. Tuy vậy, 2010 vẫn vắng bóng những giải đấu thể thao điện tử nội địa sôi động mà lý do chủ yếu vẫn là vấn đề tài chính.

Việt Nam cũng đã có những bước tiến đáng kể trong lĩnh vực phát triển và phát hành. Việc VNG phát triển một trò chơi nhập vai trực tuyến đông người chơi (MMORPG) thuần Việt đã là sự kiện lớn của 2009. Nhưng chính việc công bố phát hành và hoạt động vận hành thực tiễn đã chứng tỏ ngành công nghiệp game non trẻ Việt Nam "nói được và làm được". VTC Game cũng gây ngạc nhiên khi đã "vác game đi bán xứ người". Có thể so sánh việc phát hành Tây Du ký tại Indonesia của VTC game như việc tạm nhập, tái xuất. Đây là điều đáng hoan nghênh vì ít nhiều cũng mang lại lợi ích cho nước nhà và góp phần nâng cao năng lực và uy tín của công ty game Việt Nam trên trường quốc tế. Gần đây, chúng ta trông đợi cột mốc game đầu tiên do Việt Nam phát triển được cung cấp cho thị trường nước ngoài. NCSoft đã làm được điều đó bằng việc phát hành Lineage ở Đài Loan năm 2000, chứng minh game có thể thành ngành công nghiệp có thể xuất khẩu của Hàn Quốc.

Trong 2010, thị trường Việt Nam tiếp tục đón nhận nhiều làn sóng công nghệ và game mới như game 3D, game di động trên nền điện thoại thông minh. Trong 2010, việc điều khiển game bằng cảm ứng cũng khá phát triển. Sự xuất hiện cuối năm của GoogleTV hé mở những ứng dụng đầu tiên của việc khai thác các mây điện toán để cung cấp dịch vụ chơi game.

Tuy nhiên, nổi bật nhất vẫn là nội dung dự thảo qui chế quản lý trò chơi trực tuyến của Việt Nam. Dù sao đi nữa, trò chơi trực tuyến vẫn là một thị trường nội dung số có bản quyền, phục vụ lợi ích cho nhiều phía. Làm sao để Việt Nam có được những sân chơi trực tuyến lành mạnh, ít bạo lực, tiêu cực chính là mối quan tâm của xã hội và nhiều bậc phụ huynh. Đó là lý do vì sao sự kiện này đứng đầu danh sách bình chọn năm nay.

1 Cập nhật dự thảo qui chế quản lý trò chơi trực tuyến

2010 là bước đệm cho một qui chế quản lý game mới, dự kiến sẽ được áp dụng trong 2011. Trong giai đoạn này, xã hội đã có nhiều luồng ý kiến xung quanh trò chơi trực tuyến. Trong 2010, Sở TT-TT TP.HCM đã có nhiều hành động và biện pháp để điều chỉnh các trò chơi bạo lực, có khả năng gây ra các tác động tiêu cực xã hội. Vào tháng 7/2010, Bộ trưởng Bộ TT-TT Lê Doãn Hợp yêu cầu ngưng cấp phép mới các trò chơi trực tuyến và dừng quảng cáo trò chơi trực tuyến trên các phương tiện truyền thông đại chúng. Trong dự thảo qui chế quản lý trò chơi trực tuyến, dự kiến sau 22g00 đêm cho đến 8g00 sáng, người dùng sẽ không được chơi trò chơi trực tuyến.

2 Game trên mạng xã hội thu hút đông đảo người chơi Việt Nam

Nếu như Võ Lâm Truyền Kỳ thu hút đông đảo người chơi Việt Nam do sự đơn giản và không đòi hỏi cấu hình cao thì các trò chơi trên mạng xã hội còn đơn giản hơn thế. Trong 2010, nhiều trò chơi trên mạng xã hội đã gây sóng gió trong nhiều văn phòng và công sở. như FarmVille, FrontVille, Cuộc Chiến Đỗ Xe, Nông Trại Vui Vẻ v.v...

3 Game 3D tăng trưởng mạnh

Làn sóng thương mại hoá các công nghệ trình chiếu, ti-vi và phim 3D đã mở ra chiều thứ 3 cho giới chơi game. Các màn hình LCD, Plasma, LED đều cung cấp độ phân giải HD và chức năng 3D cho hàng trăm tựa game hấp dẫn.

4 Thuận Thiên Kiếm chính thức phát hành

Sáng 19/2/2010, tại Hà Nội, công ty VNG đã chính thức tổ chức buổi lễ ra mắt game bản quyền Việt tự sản xuất đầu tiên là Thuận Thiên Kiếm. Đây là tựa game lớn nhất mà VNG từng phát triển và trò chơi chính là bằng chứng rõ ràng nhất về trình độ phát triển game của công ty này. VNG đã ghi tên mình vào lịch sử phát triển game Việt Nam với tư cách là công ty đầu tiên phát triển và phát hành một MMORPG 2D mang nội dung dã sử Việt Nam.

5 Game di động trên điện thoại thông minh tăng trưởng mạnh

Sự thành công của Apple và mô hình Apple Store đã thúc đẩy sự phát triển của nhiều tựa game hấp dẫn trên các nền iOS của Apple, Android của Google, bada của Samsung, Palm Pre của Palm và Windows 7 của Microsoft.

6 Legends.vn và 1st.VN lọt vào top 3 giải Asian Cyber Games (ACG) 2010

Vượt qua nhiều đối thủ, hai đội thể thao điện tử bộ môn CS của Việt Nam là Legends.vn và 1st.VN đã lọt vào top 3 giải ACG tháng 11/2010. Tuy nhiên, các chàng trai Việt Nam đã không thể cản được bước chân của đội XqR. Thành tích chung cuộc cho thấy sự tâm huyết và nỗ lực hết mình của họ cho bộ môn thể thao điện tử Counter-Strike.

7 StarsBoba bảo vệ thành công ngôi vương tại WCG châu Á 2010

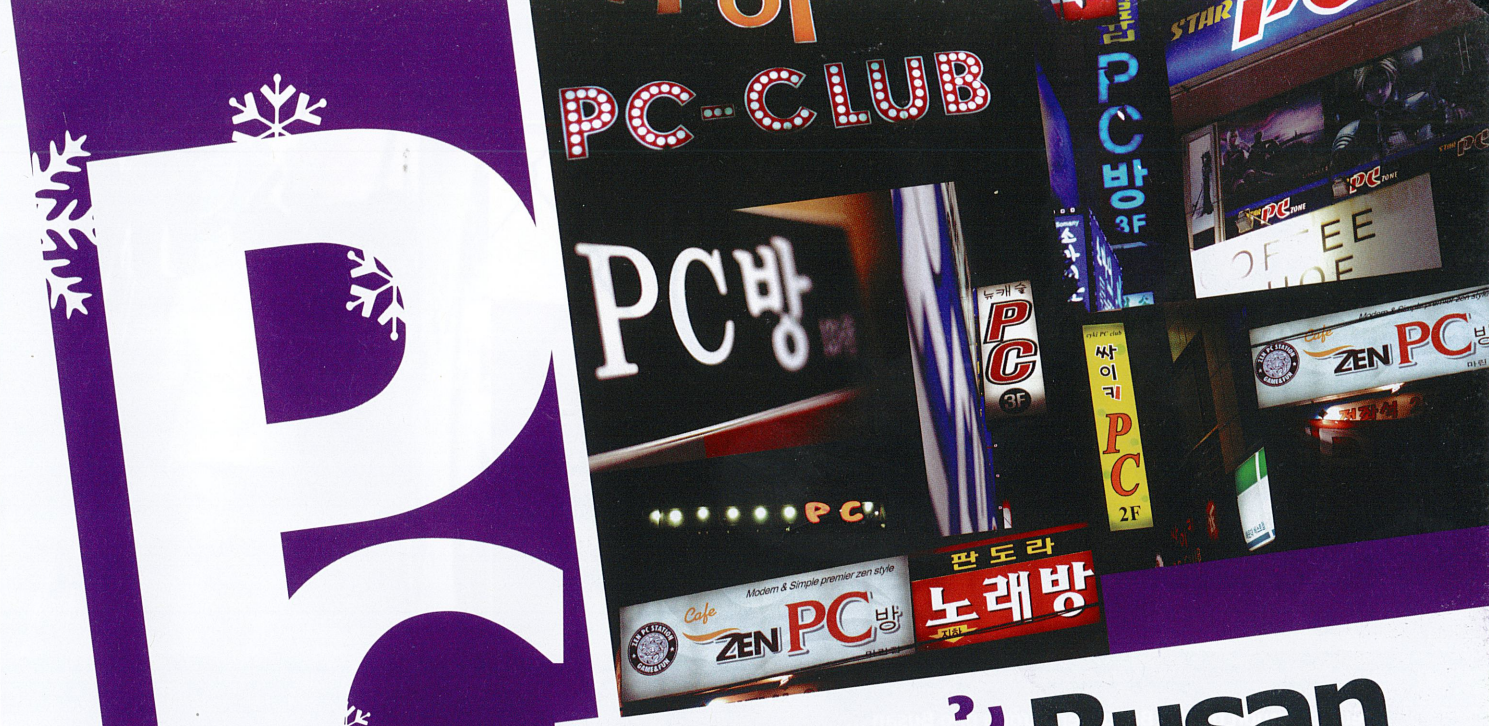
Trong tháng 7/2010, tại đấu trường WCG châu Á, StarsBoba đã tiếp tục bảo vệ thành công chức vô địch bộ môn DotA. Sau đó, StarsBoba đạt hạng 5 tại giải SMM 2010 (Malaysia) – giải DotA quốc tế khốc liệt chỉ sau WDC.

8 World Cyber Games Việt Nam 2010 và những gương mặt mới

Giải thể thao điện tử lâu đời và lớn nhất Việt Nam hiện tại World Cyeber Games (WCG) vòng loại quốc gia tại Việt Nam đã tìm ra những gương mặt mới. Đó là Avatar9x (môn DotA) và Doãn Nhật Minh (môn Fifa 2010). Nữ game thủ Võ Thị Thanh Nhàn cũng được vinh danh danh hiệu vô địch môn Sushido.

9 VTC Game phát hành Tây Du Ký ở Indonesia

Ngày 20/11/2010 trở thành cột mốc lịch sử đánh dấu lần đầu tiên một nhà phát hành Việt Nam đã phát hành một trò chơi trực tuyến đông người chơi (MMORPG) ở ngoài nước. GoKong Online (Tây Du Ký) được phát triển bởi công ty Lines Kong (Trung Quốc) và được VTC Game phát hành cho thị trường Indonesia. Tại Việt Nam, trò chơi này được FPT Online phát hành. Trong năm 2009, VTC đã phát hành thành công webgame Linh Vương ở thị trường Hàn Quốc.



PC Bang ở Busan

Nhiều bản tin và bài báo về thị trường game Hàn Quốc đã nhắc đến các PC Bang – nơi các bạn trẻ xứ Kim Chi hàng ngày luyện và cày cuốc các trò chơi điện tử. Tuy nhiên, "mồm ngang mũi dọc" PC Bang trông như thế nào đến nay vẫn còn là điều bí ẩn với đại đa số game thủ Việt Nam. Vì thế, vào ngay đêm đầu tiên vừa "đổ bộ" xuống thành phố cảng Busan, nơi tổ chức triển lãm Gstar 2010, Thế Giới Game đã cùng nhóm phóng viên quốc tế đi khám phá PC Bang với sự trợ giúp tận tình của các đồng nghiệp Hàn Quốc. Ngoài phóng viên của Thế Giới Game có đại diện của *www.thisisgame.com* (Hàn Quốc), *www.massively.com* (Mỹ), True (Thái Lan) và Techno Mir (Nga).

Nghĩa đen của từ "bang" trong tiếng Hàn là "phòng". PC Bang nghĩa là phòng máy PC. Hiểu chính xác, PC Bang chính là các tiệm Internet, game online của "xứ củ sâm". Trong tiếng Hàn, từ bang được dùng khá rộng rãi để chỉ các cửa hàng dịch vụ. Chẳng hạn, No Rae Bang (phòng karaoke), DVD Bang hay Video Bang (nơi chiếu phim riêng tư cho các cặp tình nhân) ... Đến đây, hẳn bạn đọc không còn thấy lạ với từ "bang" nữa.

Nếu đi lại trên đường phố của Hàn Quốc, bạn sẽ ít gặp những "PC Bang" mặt tiền như ở Việt Nam. Thay vào đó, các PC Bang thường nằm biệt lập trên tầng cao của các tòa nhà. Nếu bạn có dịp đến Hàn Quốc, hãy tìm các bảng đèn có chữ PC – đó chính là PC Bang hay tiệm Internet game của Hàn Quốc. Chuyến tham quan của nhóm phóng viên quốc tế diễn ra chừng 2 giờ đồng hồ. Chúng tôi ghé thăm 3 PC Bang và đếm có hơn chục tiệm dọc đường đi trong cùng khu vực.

Điều đáng kể là cấu hình máy và tốc độ đường truyền của các PC Bang Hàn Quốc hơn hẳn các tiệm game Việt Nam. Tại một PC Bang trên toà nhà đối diện khách sạn Novotel Embassador, nữ phóng viên Alyona Yermilova của Tạp chí Techno Mir (Nga) đã nhanh tay mở thử website speedtest.net trên một máy tính. Kết quả cho thấy" tốc độ tải về 70,11Mb/s, tốc độ tải lên 65,12Mb/s, tốc độ ping 8ms. Alyona quay sang tôi và nói: "Nhanh thật!". Ông chủ PC Bang đọc cấn hình máy làm tôi giật mình. Vì nghe chẳng khác gì cấu hình máy tính nhà chứ không phải máy tính tiệm nét như ở Việt Nam.

Một PC Bang có mức phí trung bình 1 giờ là 2000 Won, khoảng 1,6USD gần bằng 40.000 đồng. Với mức phí khoảng 1000-2000 Won/giờ, bạn được dùng một PC mạnh cùng headphone tốt, chỗ ngồi thoải mái trong ghế nệm êm, có nước uống miễn phí. Hầu hết các PC Bang đều có ánh sáng nhẹ, sạch sẽ, không ồn ào. Khung cảnh này tương phản với các tiệm nét ồn ào, chật chội, bụi bặm và nóng bức ở Việt Nam. Ở đây, đồ ăn, thức uống luôn sẵn sàng. Bạn có thể mua mì ăn liền và có nước nóng để pha mì ăn tại chỗ. Bạn có thể chơi suốt đêm tại các PC Bang. Ngay tại lối vào các PC Bang là những poster game cỡ lớn của các tựa game "khủng" cùng hàng tá thẻ khuyến mãi cho người chơi. Đây là một loại sân chơi bình dân và phổ thông cho người lớn và trẻ con Hàn Quốc trong những ngày nghỉ.

Ở một PC Bang khác, nhóm phóng viên chúng tôi tình cờ bắt gặp nhiều bức hình của huyền thoại Starcraft thế giới - Lim Yo Hwan danh xưng SlayerS_`BoxeR`. Vị hoàng đế của làng thể thao điện tử Hàn Quốc với cả triệu fan hâm mộ từng đội nón và khoác ba-lô như bao bạn trẻ yêu game ở Busan, thành phố lớn thứ 2 Hàn Quốc. "Đội của anh ta từng chơi ở đây", hai ông bà cụ quản lý ở đây cho biết. PC Bang này khá bình dân nhưng cũng có một dãy phòng dành cho 2 người. Trước khi quay về, nhóm phóng viên không quên cảm ơn hai ông bà cụ thay cho lời chào tạm biệt.

YÊN KHÊ

Để tìm hiểu thêm về PC Bang ở Hàn Quốc, bạn đọc có thể tham khảo thêm bài nghiên cứu của 2 tác giả Kym Stewart và Hyewon Park Choi: "PC Bang (Room) Culture: A Study of Korean College Students' Private and Public Use of Computers and the Internet" tại *http://www.sfu.ca/media-lab/risk/docs/media-lab/pcbang_stewart_choi.pdf*

Dấn ấn của "hoàng đế" Lim Yo Hwan tại một PC Bang ở Busan

Nhóm phóng viên đang đi lên khám phá một PC Bang

Nếu bạn muốn tìm PC Bang trên đường phố Busan ...

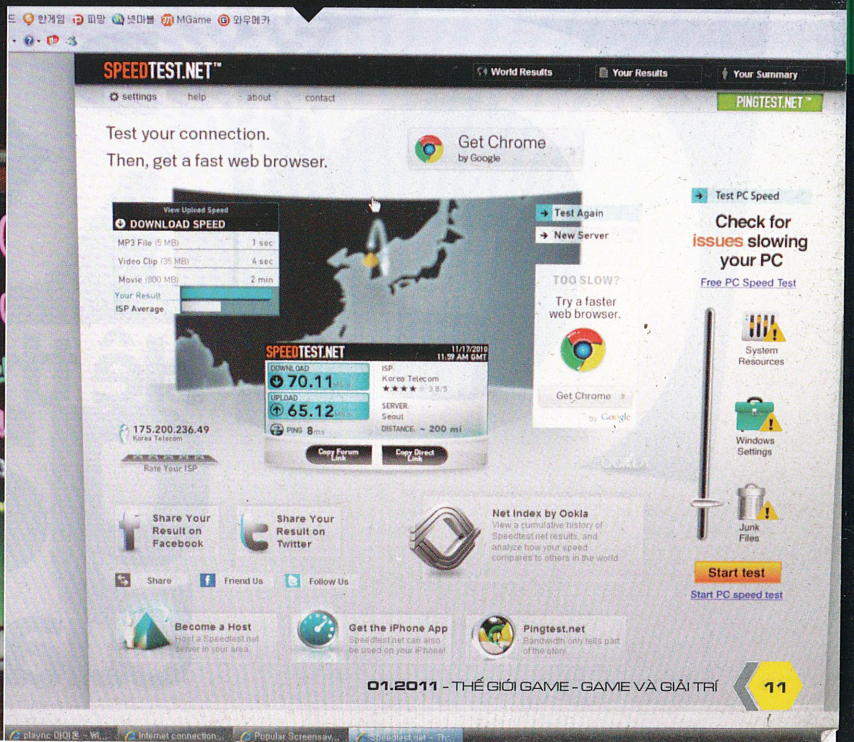
Ông chủ chia sẻ cùng nhóm phóng viên

Hãy tìm những bảng đèn có dòng chữ PC

Các loại thẻ game khuyến mãi

Không thiếu đồ ăn và thức uống

Tốc độ đường truyền đáng nể!



GRB Hệ thống đánh giá game của Hàn Quốc

Trong khuôn khổ Gstar 2010, Thế Giới Game đã đến thăm gian triển lãm của Cục Nội dung Sáng tạo Hàn Quốc (KOCCA) và đã nhận được những chia sẻ thông tin về hệ thống phân loại game của tổ chức Game Rating Board (GRB).

GRB là một cơ quan nhà nước thuộc Bộ văn hoá, Thể thao và Du lịch Hàn Quốc, được lập ra để đánh giá và quản lý các trò chơi kỹ thuật số và các vấn đề phát sinh với mục tiêu xây dựng một môi trường game lành mạnh, mở và bảo vệ người chơi tuổi vị thành niên khỏi các nội dung kích động bạo lực và tình dục thái quá.

Tổ chức này cho biết công việc hàng ngày của GRB bao gồm: phân loại một cách công bằng và khách quan các trò chơi số hoá, tìm ra các trò chơi có khả năng gây hại đến người dùng tuổi vị thành niên, giám sát các trò chơi để cổ vũ việc phát triển, phân phối và đảm bảo chất lượng dịch vụ (game), hỗ trợ các điều luật điều chỉnh game bất hợp pháp, thực thi luật pháp chống các trò chơi lậu vận hành trên các mạng thông tin, nghiên cứu và điều tra các nội dung trừu tượng (objectification) để phân loại.

Về mặt chính sách, tất cả các game, dù đang được phát triển hay đã sẵn sàng ra thị trường, đều phải được GRB đánh giá. Chính sách đánh giá nội dung và tuổi tồn tại để bảo vệ người dùng chưa đủ tuổi bằng cách thiết lập các tiêu chuẩn phù hợp độ tuổi.

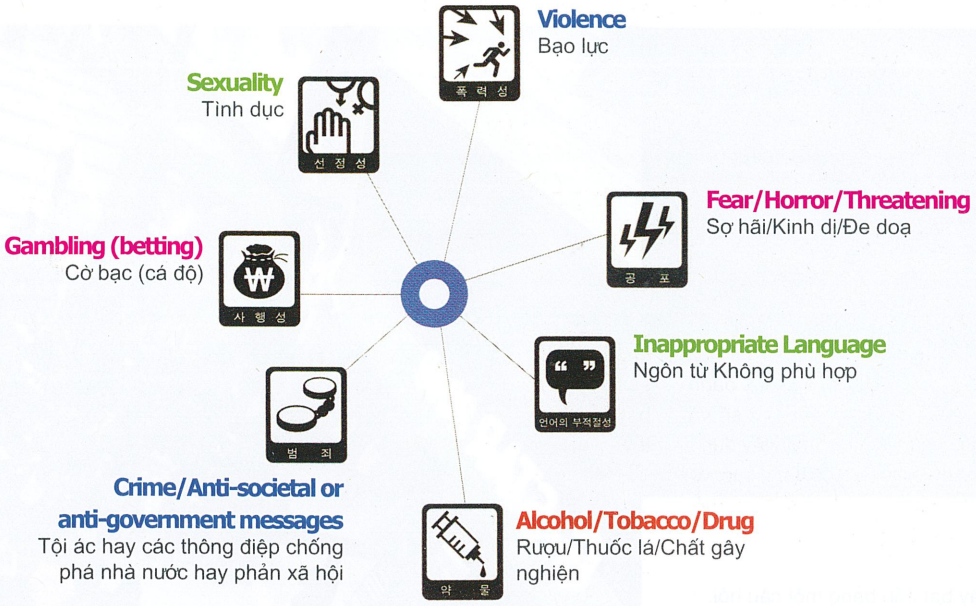
Như vậy, có thể thấy tương tự như hệ thống ESRB của Mỹ, GRB của Hàn Quốc cũng có 2 chiều đánh giá là theo độ tuổi và theo nội dung. Các nền tảng được đánh giá bao gồm các trò chơi trên hệ PC, các hệ máy console chuyên dụng và các hệ máy di động.

Các chỉ số (nhãn) phân loại theo độ tuổi bao gồm: For All (nội dung phù hợp cho mọi độ tuổi), 12+ (nội dung phù hợp cho tuổi 12 và lớn hơn), 15+ (nội dung phù hợp cho tuổi 15 và lớn hơn), 18+ (nội dung phù hợp cho tuổi 18 và lớn hơn). Ngoài ra, còn có nhãn Test dùng cho các trò chơi được phép thử nghiệm hiệu năng, độ ổn định và mức độ hài lòng của khách hàng trước khi phát hành chính thức đến 30 ngày.

Về nội dung, có 5 nhãn phân loại. Trước hết là nhãn Violence (bạo lực, bao gồm các cảnh xung đột dữ dội, có thể có các cảnh máu me như máu như thật, vết thương, vũ khí và mô tả con người bị thương hoặc chết, bao gồm các hành động giao đấu PvP hay đánh hạ PK. Bạo lực là vấn đề nhạy cảm nhất trong tác động của game với đại chúng nên có nội dung mô tả dài nhất. Các nhãn khác bao gồm Sexuality (Tình dục – gợi ý và mô tả các hành vi tình dục công khai bao gồm việc khoả thân), Gambling hay Betting (cờ bạc hay cá độ và mô phỏng cờ bạc), Fear/Horror/threatening (gợi ý các hành động kinh dị), Iappropriate Language (ngôn từ không phù hợp như gợi dục, có vấn đề xã hội, đe doạ …), Alcohol/Tobacco/Drug (gợi ý rượu, thuốc lá, dược phẩm phi pháp). Cuối cùng, nhãn Crime/Anti-societal or Anti-government Messages chỉ đến những nội dung chống phá nhà nước và xã hội.

Theo GRB, việc dán nhãn nội dung là bắt buộc để chỉ ra bất kỳ tác động tiêu cực nào có thể xảy ra đối với người dùng . Nội dung đánh giá này phải có sẵn sàng trước khi khách hàng mua game để họ có thể tự chịu trách nhiệm với game đã mua.

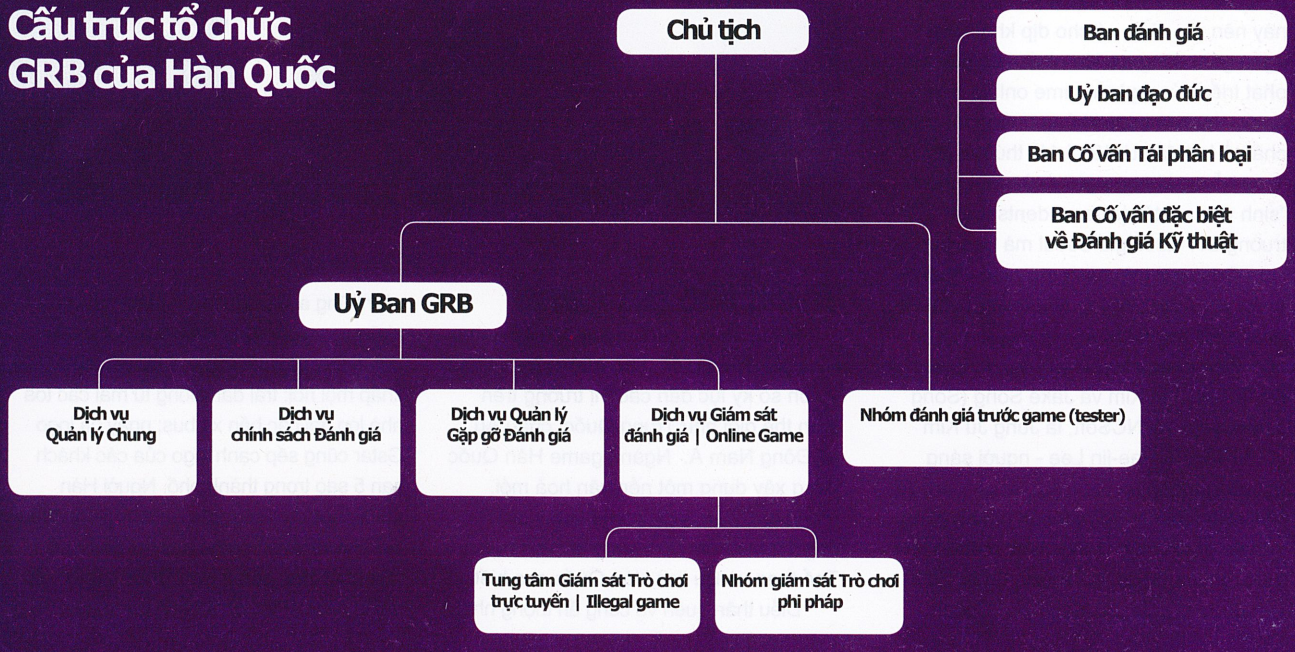
Có thể thấy, quan điểm của GRB là người tiêu dùng phải tự chịu trách nhiệm với trò chơi mình mua. Đây là quan điểm của 1 thị trường game bản quyền lành mạnh – Hàn Quốc. Nhìn vào thị trường Việt Nam chúng ta thấy còn thiếu hệ thống đánh giá game và tỉ lệ vi phạm bản quyền còn cao, Thế Giới Game hy vọng bài viết góp phần giúp ngành game phát triển đúng hướng và lành mạnh hơn.



Các cục hit GRB (nam châm) có thể gắn lên tủ lạnh trong các gia đình để nhắc nhở về độ tuổi chơi game phù hợp

Các chỉ số (nhãn) phân loại theo độ tuổi

Cấu trúc tổ chức GRB của Hàn Quốc



Nếu Việt Nam có một

Ít ai biết rằng ngành công nghiệp trò chơi trực tuyến của Hàn Quốc đã khởi sự từ một thời kỳ khủng hoảng kinh tế.

Đông đảo bạn trẻ xếp hàng chờ đến lượt vào cửa GStar 2010

Hãy bắt đầu bằng một câu hỏi. Theo bạn, giữa Bill Gates của Microsoft và T.J Kim của NC Soft có điểm gì chung? Cả hai đều từng phát triển và kinh doanh phần mềm dành cho doanh nghiệp (business software) nhưng cũng đều phát triển và kinh doanh game. Nếu Bill Gates có Microsoft Office và Microsoft Xbox, Games for PC và bộ công cụ XNA thì T.J.Kim từng là tác giả của phần mềm xử lý văn bản tiếng Hàn Hangul; còn công ty của ông NCSoft là tên tuổi hàng đầu trong thị trường trò chơi trực tuyến.

Ngành công nghiệp game Hàn Quốc không hình thành từ không khí. Sẽ quá dài dòng nếu Thế Giới Game kể câu chuyện này nên xin dành nó cho dịp khác. Nói ngắn gọn, động lực lớn nhất thúc đẩy sự phát triển của ngành game online Hàn Quốc chính là cuộc khủng hoảng tài chính châu Á bắt đầu từ 1997. Và thứ hai đó là sự nỗ lực không ngừng của một nhóm "sinh viên ưu tú" (elite students) của trường ĐH Quốc gia Seoul mà báo giới Hàn Quốc gọi một cách trìu mến– những nhân vật không ngừng tiếp thu cái mới và phát triển mạnh không chỉ một mảng trò chơi điện tử trực tuyến của nội dung số. Đó là Taek Jin Kim và Jake Song (Song Jae-kuyng) với NCSoft, là Jung Ju Kim với Nexon, là Hae-jin Lee - người sáng lập cổng thông tin tìm kiếm Naver.com và NHN HanGame. Bộ mặt của ngành công nghiệp game Hàn Quốc chính là triển lãm thường niên Gstar. Năm nay, Gstar 2010 vẫn được tổ chức tại thành phố Busan.

Thành phố của game

Hàng năm, ngành công nghiệp game luôn ghi dấu tốc độ tăng trưởng xuất khẩu 2 con số kỷ lục đến các thị trường trên toàn thế giới như Trung Quốc, châu Âu và Đông Nam Á. Ngành game Hàn Quốc đang xây dựng một nền văn hoá mới, mang tên "Làn sóng game Hàn Quốc", ông Yu In-chon, bộ trưởng Bộ văn hoá, Thể thao và Du lịch Hàn Quốc cho biết.

Điều thân quen và cũng ấn tượng nhất với những ai đến Busan vì Gstar chính là những poster khổng lồ hình ảnh các tựa game mới và logo Gstar. Chúng xuất hiện ở khắp mọi nơi: trải dài xuống từ mái các toà nhà lớn, tại các bến xe bus; ngay cả logo Gstar cũng sếp cạnh logo của các khách sạn 5 sao trong thành phố. Người Hàn Quốc thực sự muốn gây ấn tượng cho toàn thế giới về xứ sở game của họ. Mỗi một nhà phát triển game Hàn Quốc đều có rất nhiều các đối tác phát hành game của họ ở

Gstar ...

Màn hình đặc biệt

6 Màn hình Samsung ghép

Cờ bàn

Thử nghiệm các MMORPG "bom tấn" tại gian của NCSoft

Webzen trong lễ kí kết hợp đồng với nhà phát hành Nga

Một góc dành cho game lành mạnh (Good GameZone)

nhiều quốc gia trên toàn thế giới. Và Gstar là dịp các đối tác đến đây tìm hiểu, lựa chọn và kí kết các hợp đồng mới. Năm ngoái, 198 công ty đến từ 21 quốc gia và 240.000 khách tham quan đã đến Busan tham dự gStar 2009. Năm nay, có 316 công ty đến từ 2 quốc gia với 1484 gian hàng; trong đó có 210 công ty nội đĩa với 1097 gian và 106 công ty ngoài nước với 396 gian.

Sự kiện GStar 2010 không diễn ra đơn lẻ mà đi cùng với các sự kiện game quan trọng khác diễn ra đồng thời như Business Network Party (tiệc kết nối kinh doanh), Job Fair for game Industry (Hội chợ việc làm cho ngành game), Buyer Familiarization Tour (Chuyến Tham quan làm quen dành cho các công ty mua game). Ngay trong khu vực Bexco, trước khi Gstar diễn ra, bạn có thể tham dự Lễ Trao giải Game Hàn Quốc (Korean Game Awards), Festival Văn hoá Game Hàn Quốc-Trung Quốc lần 2 hay sự kiện Icon 2010, GNGWC 2010 và Seminar của các CEO Kinh doanh Game, v.v.

Thành phố Busan đã tổ chức sẵn sàng hệ thống xe bus đưa đón khách tham quan Gstar. Ngay tại sân bay đã có xe bus chở bạn đến khách sạn. Và từ khoảng 9g sáng, cứ 30 phút lại có một chiếc xe bus với đầy hình ảnh game Gstar sặc sỡ đi qua các khách sạn chính đón khách tham quan và cuối cùng thẳng tiến đến khu triển lãm Bexco, nơi tổ chức Gstar.

Đại diện FPT Online tại GStar 2010

Giới thiệu game cho đối tác

Từ trái qua: Đại diện NCSoft (dự án Blade and Soul) và www.thisisgame.com và Thế Giới Game

Bốn đại diện của công ty E-Game và phiên dịch viên Hàn Quốc tại gian hàng trong GStar 2010

B2C và B2B

Khu vực triển lãm của Gstar được chia làm 2 phần. Khu vực B2C là nơi các hãng game giới thiệu game cho công chúng. Còn khu vực B2B là nơi các doanh nghiệp game gặp gỡ và phát triển quan hệ kinh doanh.

Gstar 2010 diễn ra từ ngày thứ Năm (18/11/2010) và kết thúc ngày 21/11/2010 (Chủ Nhật). Ngay ngày đầu khai mạc, game thủ đã xếp hàng dài để được vào tham quan. Nhưng số lượng khách tham quan vào cuối tuần đông hơn hẳn ngày khai mạc. Thế Giới Game đã có bản tin và phóng sự ảnh về Gstar 2010 tại www.thegioigame.vn. Một điều đáng nể của người Hàn Quốc là họ hầu như đã có một ngành công nghiệp game toàn diện. Họ có phần mềm, nội dung số và cả phần cứng của Samsung LG. Họ có triển lãm Gstar và nhiều giải đấu lớn như World Cyber Games.

Thông qua những gì được triển lãm tại Gstar 2010 cũng có thể thấy hình ảnh của một ngành công nghiệp game với 23% là trò chơi trực tuyến cùng các thể loại khác như game di động, game thùng, cờ bàn v.v. Game Hàn Quốc chiếm ưu thế và điểm xuyết với các tên tuổi của Trung Quốc, Mỹ và Nhật.

Còn khu vực B2B tuy không đông đúc người tham quan như B2C nhưng là một rừng công nghệ game mới đa dạng và phong phú. Hầu hết các nhà phát hành chính của Việt Nam đều có mặt tại Gstar 2010. FPT Online và E-Game có gian hàng trong khu vực này. Thế Giới Game cũng gặp các doanh nhân game trong nước tại GStar.

Nếu Việt Nam còn ISGAF...

Việt Nam từng có một triển lãm game tuy không thể so sánh với GStar hay ChinaJoy nhưng đã góp phần không ít trong việc định hướng và cổ vũ cho ngành game. Hiện tại, trên website của Hiệp hội Phần mềm Việt Nam đã đổi tên ISGAF thành Vietnam Game Show nhưng tương lai của triển lãm với cái tên nghe khá hấp dẫn này vẫn còn mờ mịt.

Những gì Thế Giới Game ghi nhận từ Busan cho thấy sự thành công của ngành công nghiệp game Hàn Quốc không thể là sự nỗ lực đơn thân của vài công ty tiên phong mà là của cả một quốc gia.

Tạm biệt, Gstar Busan 2010 và chờ đón ngày mới của Vietnam Game Show!

Những Mùa Đông Không Lạnh

Thực hiện:
VŨ QUANG
VÕ QUỐC
HOÀNG KIM
ĐẮC HOÀI
YÊN KHÊ

Con người đã phải trải qua bao nhiêu mùa đông đen tối và lạnh lẽo để rồi mới tìm ra lửa. Thiên nhiên chính là người thầy và cũng là nơi chứa đựng nhiều bí mật và thách thức chưa khám phá đối với nhân loại. Không ai phủ nhận rằng tri thức của nhân loại phần lớn học hỏi từ thiên nhiên. Chẳng hạn, từ những bông tuyết đa dạng có kết cấu lục giác, từ tổ ong trong thiên nhiên mà toán học tìm ra con số fractal, hình bông tuyết Koch, góp phần dẫn đến sự phát triển không ngờ của nghệ thuật máy tính (computer arts). Chỉ đơn thần một kết cấu hình lục giác với ý nghĩa tối đa hóa diện tích sử dụng cũng ảnh hưởng đến thiết kế tản nhiệt ngày nay khi các lỗ tản nhiệt trên thùng máy đều được khoan theo hình lục giác. Nhiều tài liệu của IBM trong thiết kế máy chủ cũng công bố các lỗ khoan lục giác "dễ khoan theo nhóm hơn các lỗ khoan tròn và mang lại hiệu suất thông gió lớn nhất".

Mùa đông, bông tuyết, hình lục giác và game là cảm hứng để Thế Giới Game ấp ủ một chủ điểm về mùa đông và băng tuyết trong game. Việt Nam chỉ có mùa đông không tuyết rơi ở phía Bắc. Game giới Việt Nam chưa bao giờ được tận hưởng những giây phút ngắm nhìn những bông tuyết xinh đẹp rơi xuống từ bầu trời. Ở khía cạnh này, trò chơi điện tử cũng như qua các phương tiện truyền thông và giải trí đại chúng khác, tái tạo những cảm xúc trong mùa đông. Và khi đó, game mang lại cho họ những mùa đông không lạnh khi những nội dung nhập vai, thể thao và phiêu lưu làm con người ta quên đi những giây phút nhọc nhằn ngoài đời thực.

Những cuộc phiêu lưu miền tuyết trắng

Thể loại game phiêu lưu luôn gắn liền với các màn tuyết rơi trắng xóa. Đi cùng với nhiều hoạt động trong game là những xúc cảm về tình người và cuộc đời. Tất cả những trò chơi lấy bối cảnh mùa đông đều có những nét đặc biệt riêng. Nhưng mục đích chung của chúng đều nhằm miêu tả nét đẹp rất riêng của mùa đông. Hy vọng sẽ còn nhiều tựa trò chơi về sau lấy bối cảnh về tuyết làm chủ đạo và miêu tả được hết những nét đẹp của mùa đặc biệt nhất trong năm, tạo cho người chơi cảm giác mùa đông không còn lạnh lẽo như nó vốn có.

The Polar Express: Kí ức mùa đông của tuổi thơ

Bất cứ ai trong mỗi chúng ta đều có tuổi thơ riêng của mình, nơi đó hẳn là một thế giới của trí tưởng tượng và những giấc mơ đẹp. Nếu giấc mơ rơi đúng vào dịp giáng sinh thì chắc rằng bất kì đứa trẻ nào cũng có mong muốn được gặp ông già Nô-en, để ông tặng quà và dành cho mình những lời chúc tốt đẹp. Chính vì thế, lấy cảm hứng từ bộ phim cùng tên, trò chơi The Polar Express giúp mỗi người tìm lại được phần nào tuổi thơ qua từng màn chơi với cách dẫn dắt khá thú vị.

Nội dung trò chơi kể về cuộc du hành lý thú của một nhóm hành khách nhỏ, đến vùng Bắc Cực băng giá xa xôi để gặp gỡ ông già Nô-en. Trải qua 8 chương lớn người chơi được thử thách bởi những câu đố nhỏ, cùng những pha hành động… vượt chướng ngại vật làm chủ đạo. Tuy nhiên, không vì thế mà trò chơi gây thất vọng cho bạn. Khi đứng nhìn người khác chơi bạn cảm thấy khá dễ dàng nhưng khi chính mình tham gia vào trò chơi đôi lúc cũng không tránh khỏi tình trạng "lúng túng". Chẳng hạn, việc trượt tuyết theo đoàn tàu hay theo dõi bước chân của nhân vật chính qua gian nhà bếp trong sự im lặng,… Về khung cảnh tuyết, trò chơi để lại rất nhiều ấn tượng đẹp, mặc dù đồ họa còn nhiều hạn chế ở thời điểm phát hành. Nhưng chúng sẽ khiến bạn không khỏi xuýt xoa khi đoàn tàu di chuyển giữa những ngọn núi tuyết to lớn, hùng vĩ dưới ánh trăng. Hay đoạn đoàn tàu uốn lượn trên ngọn đèo phủ đầy tuyết trắng đầy huyền ảo và đậm chất điện ảnh.

Có lẽ hình ảnh đoàn tàu chạy vội vã trong đêm giáng sinh còn khá xa lạ với người dân Việt Nam vì chúng ta ăn Tết cổ truyền. Nhưng đối với nước ngoài đây chính là dịp Tết của họ, là lúc gia đình sum họp ôn lại một năm đã qua. Do đó, hình ảnh đoàn tàu trong đêm giáng sinh thật sự mang rất nhiều ý nghĩa và nếu có vé đi trên chuyến tàu của The Polar Express thì chính người viết cũng ao ước mình là hành khách trên chuyến tàu tuổi thơ đó.

Syberia 2: Ấm áp tình người

Tựa trò chơi Syberia 2 đã tốn khá nhiều giấy mực của các tạp chí game danh tiếng trên toàn thế giới. Nếu nói không ngoa đây có thể coi là một chuẩn mực trong thể loại phiêu lưu, giống như khi nhắc tới thể loại nhập vai người ta thường nhớ đến Diablo. Dĩ nhiên, một tựa trò chơi tạo được nhiều tiếng vang thì thường phải được cấu thành từ rất nhiều yếu tố chứ không phải chỉ đơn giản mạnh về một mặt nào đó. Chắc hẳn nhiều người sẽ không thể nào quên được bối cảnh mùa đông được tạo dựng trong trò chơi. Với những khu vực rất rộng lớn, đôi khi chỉ là hình ảnh một chiếc cầu nhỏ bắt qua hai bờ phủ đầy tuyết, lúc thì cực kì thơ mộng cùng hình ảnh một căn nhà nằm một mình trên ngọn núi phủ đầy tuyết trắng. Bạn cũng dễ dàng cảm nhận dấu chân của nhà vật chính ở những nơi cô đi qua. Điều đó thật phù hợp với một cái kết có hậu khi mà mục đích nhân vật chính của chúng ta, nữ luật sư Kate Walker đã theo đuổi khi bắt đầu phần I đã hoàn thành được một phần.

Có lẽ sâu trong con người nữ luật sư Kate Walker việc bỏ dở sự nghiệp, một tương lai hạnh phúc sắp đến (việc hứa hôn) đôi khi cũng khiến chính bản thân cô trăn trở. Dù trong câu chuyện chính Kate cũng đang tìm kiếm điều gì đó có ý nghĩa với mình nhưng lại lồng ghép vào việc giúp đỡ ông già Hans tội nghiệp với những ước mơ đầy hoài nghi về những thứ dường như chỉ có trong trí tưởng tượng. Để rồi trong khung cảnh tuyết mơ hồ và thiếu sự chắc chắn ấy cô đã tìm thấy được phần nào sự mãn nguyện. Đó chính là thời điểm nhìn

thấy tộc người Youkol, sinh sống và gắn bó với loài voi Ma Mút (Mamoth) tưởng chừng như đã tuyệt chủng. Yếu tố trên đã làm cho nhiều người chơi tự tin hơn với những ước mơ của bản thân. Nó khẳng định thêm việc theo đuổi những ước mơ trong sáng rồi cuối cùng sẽ được đền đáp xứng đáng. Dù Syberia 3 đã lỗi hẹn với người chơi nhưng cảm giác được dạo chơi trong khung cảnh tuyết của Syberia 2 vẫn không hề phai nhạt, vì nơi đó mùa đông ấm áp tình người.

Uncharted 2: Cận cảnh mùa đông

Uncharted 2 nối tiếp thành công của phiên bản đầu tiên Uncharted : Drake's Fortune ra mắt năm 2007. Phiên bản thứ hai này được Naughty Dog và do Sony Entertainment phát hành trên hệ PS3. Là tựa game hành động góc nhìn người thứ 3, phần hai lại tiếp tục một lần nữa đưa người chơi đồng hành cùng anh chàng Nathan Drake và kiều nữ Chloe tham gia vào những chuyến phiêu lưu tìm kho báu đầy nguy hiểm nhưng không kém phần ly kì. Được đánh giá là một trong những tựa game hay nhất hệ console thế nên cụm từ "hoàn hảo" trong khía cạnh mô tả môi trường, đặc biệt tại những màn có tuyết e rằng cũng chưa khái quát hết được cái hay ở mặt này.

Trò chơi sẽ làm bạn sững người trước những phong cảnh trong game với tuyệt tác là tuyết. Rất khó tin rằng một trò chơi miêu tả chi tiết tới mức mỗi bước chân Drake đều chìm ngập trong lớp tuyết dày, chúng vươn cả lên người, lên mặt. Khi nhân vật di chuyển, tuyết bị hất văng lên bám thấy chân hay bị đẩy ra hai bên, thậm chí bạn có thể cảm nhận được độ mịn của tuyết qua từng dấu chân để lại trên nền. Hỗ trợ cho phông nền tuyết trắng là những bờ đá cao vút, chúng sẽ ánh lên quầng sáng lạ mỗi khi tia sáng mặt trời chiếu vào tạo nên một cảnh quan kỳ bí của vùng núi Tây Tạng. Thêm vào đó là khung cảnh những dãy núi tuyết hùng vĩ và những hang băng tuyệt đẹp góp phần tô điểm thêm bức tranh mùa đông vốn đã hoàn hảo. Có lẽ chính do khung cảnh quá thơ mộng nên dù do độ khó được đẩy lên mức cao nhất không ít người chơi vẫn sẵn sàng thử lại những yêu cầu chưa vượt qua mà không hề có chút khó chịu nào. Bởi Uncharted 2 đã vượt qua khía cạnh một trò chơi, nó gần giống như một bộ phim mà bạn là nhân vật chính.

Lost Horizon: Vẻ đẹp huyền bí.

Vùng đất dưới chân rặng Hymalaya hùng vĩ, quanh năm phủ đầy tuyết luôn ẩn chứa nhiều bí mật của nhân loại. Chính do khung cảnh giống với chốn bồng lai tiên cảnh mà nó đã được người đời thêu dệt những huyền thoại về người tuyết, về một nguồn nước mang lại sự trường sinh bất tử,... Rất nhiều tác phẩm tiểu thuyết, điện ảnh,... từng lấy bối cảnh nơi đây làm cảm hứng cho tác phẩm của mình như: tiểu thuyết nổi tiếng Lost Horizon của nhà văn Anh James Hilton, hay bộ phim phiêu lưu mạo hiểm rất ăn khách Xác Ướp III (Tomb Of The Dragon Emperor) được dàn dựng bởi đạo diễn Rob Cohen. Hãng Deep Silver đã khai thác vùng đất màu mỡ ý tưởng này để mang đến cho những người chơi trung thành với thể loại phiêu lưu tác phẩm Lost Horizon. Dù lối chơi mang dáng dấp của thể loại phiêu lưu, nhưng cũng có chút gì đó hành động mạo hiểm theo phong cách Indiana Jones.

Trò chơi đưa bạn về năm 1936, lúc thế giới trên bờ vực hủy diệt do sự điên cuồng của phát xít Đức. Nhân vật chính trong trò chơi là Fenton Paddock, một cựu binh chiến tranh người Anh, hiện thời đang buôn bán trong thị trường chợ đen tại Hồng Kông. Fenton đang gặp rắc rối vì phi vụ buôn bán của mình, nên bị Mun Tong cùng đồng bọn truy đuổi gắt gao. Tình cờ, anh biết được rằng cựu đồng nghiệp của mình là Richard đã mất tích trong khi trên một chuyến thám hiểm ở Tây Tạng, kéo theo nhiều bí ẩn chưa có giải đáp. Fenton đang dự định lên kế hoạch tìm người bạn của mình thì bị nhóm Mun Tong bắt gặp, anh đành phải bắt đầu sớm chuyến hành trình cùng Kim, người bạn đường bất đắc dĩ. Trong cuộc hành trình, anh phát hiện ra rằng Đức Quốc Xã đang tìm kiếm những bí mật lớn nhất của nhân loại - đặt tại thành phố huyền thoại của Shambala.

Bối cảnh tuyết trong Lost Horizon đến từ những dãy núi hùng vĩ của rặng Hymalaya. Ở nơi đó bạn phải kết hợp nhiều đồ vật mới có thể thoát khỏi những thử thách đôi khi mang tính sống còn nhưng cách giải quyết lại mang tính vui nhộn khiến bạn phải phì cười như: hạ máy bay bằng quả bí ngô trộn bột và nước, đánh lừa con hươu to lớn bằng mô hình làm từ gỗ và một tấm vải,... Tuy vậy, ấn tượng nhất đến từ Chapter 2 : The Secret In The Mountains khi bạn được diện kiến những trận gió tuyết, đồng thời chúng mang lại một số hiểu biết nhất định để thích nghi khi phải sống trong điều kiện mùa đông khắc nghiệt. Vẻ đẹp của những màn có tuyết trong trò chơi cũng tăng dần theo thời gian. Với những hẻm núi hiểm trở lúc ban đầu tới những hang băng mang đậm nét huyền bí để rồi đến vẻ đẹp diễm lệ của thành phố Shambala ngập trong cảnh tuyết phủ. Để rồi đến khi kết thúc khiến cho bạn còn đầy luyến tiếc trước một thành phố tuyết đẹp như tranh vẽ.

Mini Ninjas: Mùa đông giản dị

Nếu đã từng thử qua trò chơi I-Ninja chắc hẳn bạn sẽ không quên anh chàng ninja tí hon với những nhiệm vụ mang đầy tính sáng tạo mang đến cho người chơi những giây phút giải trí đầy thú vị và bổ ích. Thế nên khi đến với Mini Ninjas chắc hẳn bạn sẽ rất phấn khích vì được gặp lại dù là một anh chàng ninja khác nhưng cũng tí hon không kém. Tuy nhiên, bạn sẽ được trải nghiệm những cảm giác hoàn toàn mới mẻ trong Mini Ninjas chứ không phải theo phong cách quen thuộc đã từng tham gia.

Mini Ninjas kể về câu chuyện của 6 Ninja nhí có võ nghệ cao cường lên đường ngăn chặn âm mưu của chúa quỷ Samurai (Evil Samurai Warlord) được hồi sinh sau 300 năm yên giấc. Đáng tiếc, trên đường hành hiệp đầy chông gai và cạm bẫy các ninja của chúng ta hầu hết đều bị bắt duy chỉ còn sót lại Hiro – em út của biệt đội ninja nhí. Giờ đây, nhiệm vụ không chỉ còn là ngăn chặn quỷ vương nữa mà bạn còn phải giải thoát cho đồng đội. Dù có những pha hành động thuần tuý nhưng trò chơi vẫn không bỏ quên mảng phiêu lưu được lồng ghép rất khéo léo. Chẳng hạn, khi nhân vật đói bạn có thể hái trái cây, buông câu ở những hồ nước lớn,… Nếu muốn mời thần Kuji xuất hiện, người chơi phải tìm kiếm một bông hoa đẹp để tặng thần. Đặc biệt, dù mang nhiều chi tiết vui nhộn nhưng không vì thế đồ họa của trò chơi thiếu đi sự chăm chút tỉ mỉ. Bạn sẽ lần lượt được chiêm nghiệm 5 thế giới hoàn toàn khác nhau, đó là: thế giới Nước khoáng đạt, thế giới Đất ấm áp, thế giới Băng giá lạnh,… Vẻ đẹp của thế giới Băng dù được miêu tả khá đơn giản nhưng vẫn khiến người chơi cảm nhận khá rõ rệt được nét đẹp vốn có của mùa đông. Bạn cũng không thể quên những ngôi đền với lối kiến trúc đậm nét Nhật Bản phủ đầy tuyết khá đặc trưng, những dãy núi trùng điệp nối tiếp nhau trắng xóa. Ngoài ra, ngay cả khi thực hiện nhiệm vụ những bông tuyết trên bầu trời vẫn không ngừng rơi, có lúc trò chơi còn cho phép bạn "đằng vân" để ngắm nhìn khung cảnh từ trên cao rất thú vị hay dùng chiếc nón của mình để trở thành một vận động viên trượt tuyết nghiệp dư.

Thế giới băng trong Mini Ninjas để lại được rất nhiều ấn tượng đẹp trong lòng người hâm mộ. Nó để lại cho những ai đã từng tham gia một cảm giác lưu luyến khó tả, đôi khi nhiều người chơi lại Mini Ninjas chỉ để ngắm nhìn khung cảnh tuyết rất riêng mà không phải trò chơi nào cũng có.

Season Two Sam & Max: Episode One: Ice Station Santa - Mùa đông bận rộn.

Dòng game kể về thám tử hai Sam & Max có lẽ đã khá quen thuộc với những ai yêu thích thể loại phiêu lưu. Bởi đây là tựa trò chơi chứa nhiều yếu tố trí tuệ pha lẫn những tình huống hài hước. Chúng vui nhộn trong những hành động của hai nhân vật, hay thậm chí mang yếu tố hài hước ngay trong chính cốt truyện.

Trong khi hai thám tử của chúng ta ngồi trong văn phòng để chờ đón một mùa giáng sinh theo chiều hướng khá ảm đạm thì ngài cá vàng Spatula và những người dân trong thị trấn bị bọn robot Maimtron 9000 sai khiến. Họ trở nên mất phương hướng, đồng thời quay sang tấn công… ông già Nô-en. Tình huống bắt buộc hai thám tử của chúng ta phải nhảy vào cuộc để ngăn chặn lũ robot, giải thoát cho ông già Nô-en, đồng thời giúp mọi người trở lại trạng thái bình thường để đón giáng sinh. Trò chơi có một số điểm nhấn như: việc yêu cầu người chơi phải kết hợp cả chuột và bàn phím để giải quyết vấn đề, đặc biệt bạn có thể tương tác với khá nhiều đồ vật dù đôi khi một vài thứ chẳng giúp ích gì cho công việc. Tuy nhiên, những khung cảnh mùa đông trong trò chơi sẽ mang lại cho bạn một số cảm giác đặc biệt. Nhất là việc được đến thăm ngôi nhà của ông già Nô-en nằm giữa thung lũng tuyết, bên cạnh hình ảnh mặt trăng to lớn nằm phía sau ngôi nhà khiến bạn có cảm giác nó ở rất gần. Bạn cũng dễ dàng bắt gặp không khí giáng sinh tràn ngập khắp đường phố. Những ngôi nhà, cây cối phủ đầy tuyết trắng hay bừng sáng dưới những ngọn đèn trang trí khiến nhiều người chơi ấn tượng với không khí giáng sinh mà trò chơi tạo được.

Hình ảnh hai thám tử với ngoại hình gần như đối lập hoàn toàn luôn tạo được dấu ấn riêng trong lòng những ai từng chơi qua các phiên bản. Với phiên bản mùa giáng sinh lần này cũng không nằm ngoài ngoại lệ đó. Thậm chí, nó còn làm tăng tác dụng khi hai thám tử của chúng ta lần đầu tiên được đưa vào khung cảnh mùa đông hoàn toàn mới lạ.

Khi phù thủy băng giá lên ngôi

Đề tài mùa đông, băng tuyết trong thể loại nhập vai (offline) ít nhiều bị ảnh hưởng bởi yếu tố môi trường. Thể loại nhập vai chú trọng vào việc phát triển các kỹ năng của nhân vật (với trò chơi điều khiển 1 nhân vật duy nhất, như Two Worlds II) hoặc sự phối hợp kỹ năng của nhiều nhân vật.

Trong nhiều tựa game nhập vai, băng tuyết (ice, snow, blizzard) được xem như một môn phép thuật bí truyền của giới phù thủy. Dấu vết của băng cùng với các nguyên tố khác như lửa, sấm sét trong các dòng cờ bàn và game nhập vai ngày nay có chịu nhiều ảnh hưởng của triết học cổ đại, với quan điểm nhìn nhận ngây thơ về về các vật chất cấu thành thế giới.

Neverwinter Night 2

Lối chơi của Neverwinter Night có lẽ không còn xa lạ gì với game thủ nữa, ngay cả đến cái tên cũng khiến nhiều người phần nào mường tượng được phong cách của trò chơi. Lối chơi tuy chậm rãi nhưng càng chơi càng mang lại cảm giác thích thú khiến Neverwinter Night tuy là một game đã có tuổi nhưng vẫn thu hút đông đảo lượng người chơi trên toàn thế giới. Thêm vào đó là một cốt truyện có chiều sâu, giúp bạn có thể quyết định rất nhiều thứ từ nhân vật như: vẻ ngoài, chỉ số,… Đặc biệt, bạn còn có thể quyết định việc nhân vật chính theo đuổi con đường thiện hoặc ác.

Những khung cảnh tuyết trong Neverwinter Night thường vào ban đêm, đúng với tên gọi của trò chơi. Đặc biệt, đa số chúng đều đẹp theo vẻ huyền bí đậm màu pháp thuật. Dù có rất nhiều tựa trò chơi có bối cảnh hay đề tài tương tự nhưng cách thể hiện vẫn còn thiếu chút gì đó của Neverwinter Night. Vì bạn không thể cùng đồng đội máy (NPC) hay những người bạn của mình cùng tham gia thực hiện nhiệm vụ trong màn đêm tĩnh mịch. Khi mọi thứ xung quanh phủ đầy tuyết trắng, khiến người chơi có cảm giác một vẻ đẹp mơ hồ khi khung cảnh gần như chỉ còn hai màu: đen của bóng đêm và trắng của tuyết làm chủ đạo. Thời gian sẽ làm mọi thứ phai nhạt nhưng những điều giản dị thì không phải chịu qui luật khắc nghiệt đó. Có lẽ đây chính là lý do khiến Neverwinter Night còn một thời gian rất lâu nữa mới đến hồi kết.

Drakensang: The Time River

Bản thân trò chơi cũng có riêng bản đồ Hammerberg phủ băng tuyết trắng xóa, cũng có những nhiệm vụ trải khắp bản đồ, cũng có những pha chiến đấu hết sức kinh hiểm như đánh bọn Orcs khổng lồ, song hiệu ứng giá lạnh của mùa đông không ảnh hưởng tới các nhân vật chút xíu nào. Trang phục thì mùa đông cũng như mùa hè, hầu như chẳng có và cũng chẳng tác động gì đến các thuộc tính, kỹ năng của nhân vật.

Overlord 2

Bối cảnh mở đầu trò chơi là một vùng băng giá phủ toàn tuyết đầu năm mới. Nhân vật chính lúc này còn là trẻ con đi phá làng phá xóm cùng với đám tiểu yêu tinh. Cấu trúc màn chơi được thiết kế khá hay với các trò ném tuyết, sử dụng súng bắn tuyết (thay vì súng bắn đá như thường lệ). Các thao tác đòi hỏi sự lanh lẹ, "tinh quái" theo kiểu trẻ con khá hấp dẫn.

Mass Effect 2

Siêu phẩm nhập vai hành động của BioWare cũng có màn chơi băng tuyết. Băng tuyết còn tạo ưu thế cho người chơi khi giúp phân biệt rõ hơn các mục tiêu phe địch, nhất là nhận biết các đường hỏa lực (để từ đó xác định vị trí đối thủ). Yếu tố ngụy trang chưa được áp dụng. Ấn tượng để lại sau màn chơi là những pha đấu trí cam go với tên trùm người máy uy mãnh.

Môi trường đôi khi cũng tác động ít nhiều song cũng chỉ là làm nền cho kỹ năng của nhân vật được phát huy tối đa. Phép thuật có thể tạo ra môi trường băng tuyết (cũng có gió hoặc lửa, động đất…) nhưng có là chi nếu người chơi biết cách triệt tiêu đối tượng sử dụng phép thuật, uống thuốc kháng (resistance) hoặc vừa bơm máu vừa xông lên "lấy thịt đè người". Một vài trò chơi (không nhớ rõ tên) có gài câu đố mẹo phải dùng phép thuật tương khắc, như dùng phép băng để khắc chế mục tiêu có thuộc tính hỏa.

"Nóng" với thể thao mùa đông

Đối với vùng nhiệt đới, mùa đông vẫn mang đến tiết trời lạnh nhưng vẫn không đủ để có tuyết để chơi các môn thể thao mùa đông ở vùng ôn đới hay hàn đới. Tuy nhiên, vẫn còn đó những trò chơi mang lại cho bạn cảm giác này. Với những môn thể thao mùa đông, bạn sẽ được trải nghiệm cảm giác mùa đông với nhiều băng tuyết ở xứ lạnh. Chỉ có băng tuyết người ta mới có thể chơi được những môn thể thao như trượt tuyết, trượt băng nghệ thuật, trượt ván, trượt lòng máng hay khúc côn cầu trên băng…. Thậm chí, băng tuyết còn làm cho những môn thể thao không liên quan đến nó trở nên khác biệt hơn.

Winter sports: Thể thao mùa đông

Bạn có cơ hội tham gia rất nhiều các môn thể thao thông dụng trên tuyết. Winter Sports được phát hành bởi 49Games và Conspriracy Entertainmanet vào năm 2008 và 1 năm sau ra mắt phiên bản tiếp theo Winter Sports: The Next Challenge. Có nhiều phiên bản của Winter Sport, nhưng các phiên bản vẫn sử dụng một lối chơi và các phiên bản sau thường thêm vào vài yếu tố nhỏ. Các môn thi đấu trong Winter Sports xuất phát từ các môn thể thao mà bạn có thể thấy tại các kỳ Thế vận hội hay từ một số cuộc thi mùa đông khác. Các môn thể thao thế mạnh của Winter sports có thể kể đến như trượt tuyết việt dã, trượt băng vòng ngắn hay trượt lòng máng. Không cần động cơ bạn vẫn có thể đạt được tốc độ "chóng mặt" với những con dốc dài đầy tuyết hay những bề mặt băng tron láng.

Winter sports có lối chơi khá đơn giản, bạn không phải mất quá nhiều thời gian làm quen. Với những chỉ dẫn trực quan, người chơi chỉ cần làm theo những động tác đã được chỉ dẫn là dễ dàng vượt qua những khúc cua gắt hay những con dốc tuyết thẳng đứng. Đến những khúc quanh, cùng với tốc bạn sẽ có những cú suợt tuyết táo bạo và đẹp mắt.

1080 Ten Eighty Snowboard: Nhào lộn với ván trượt

Xuất hiện cách đây khá lâu nhưng ngay từ ngày đầu ra mắt, Ten Eighty Snowboard đã thực sự ghi tên mình ở cả hai thể loại game mạo hiểm và game đua tốc độ. Người chơi có thể điều khiển tấm ván trượt lao xuống một con dốc cao, gồ ghề hay thực hiện cú nhảy ngoạn mục cộng thêm yếu tố mạo hiểm là những điểm lôi cuốn của trò chơi.

Không giống với Winter Sports, là sự tập hợp của nhiều thể loại trượt băng, trượt tuyết… môn thể thao duy nhất trong Ten Eighty Snowboard là lướt ván. Chính vì thế 1080 tập

trung vào các thể loại của trượt ván như trượt ván tốc độ, trượt ván lòng máng, trượt ván vượt chướng ngại vật…

So với các game cùng thời kỳ, đồ họa 1080 Snowboarding thực sự ấn tượng . Từ hình ảnh của đường đua, bối cảnh xung quanh với sương mù dày đặc, lớp tuyết bao phủ tạo cảm giác chân thực và phía xa tấm mắt là những ngọn núi chưa đấy băng tuyết. Kèm theo hiệu ứng nhoè hình hình ảnh khi lao đi với tốc độ cao. Người chơi sẽ hứng thú với cảm giác mà game mang lại cho họ.

ESPN Winter X Games Snowboarding: Mạo hiểm trên băng

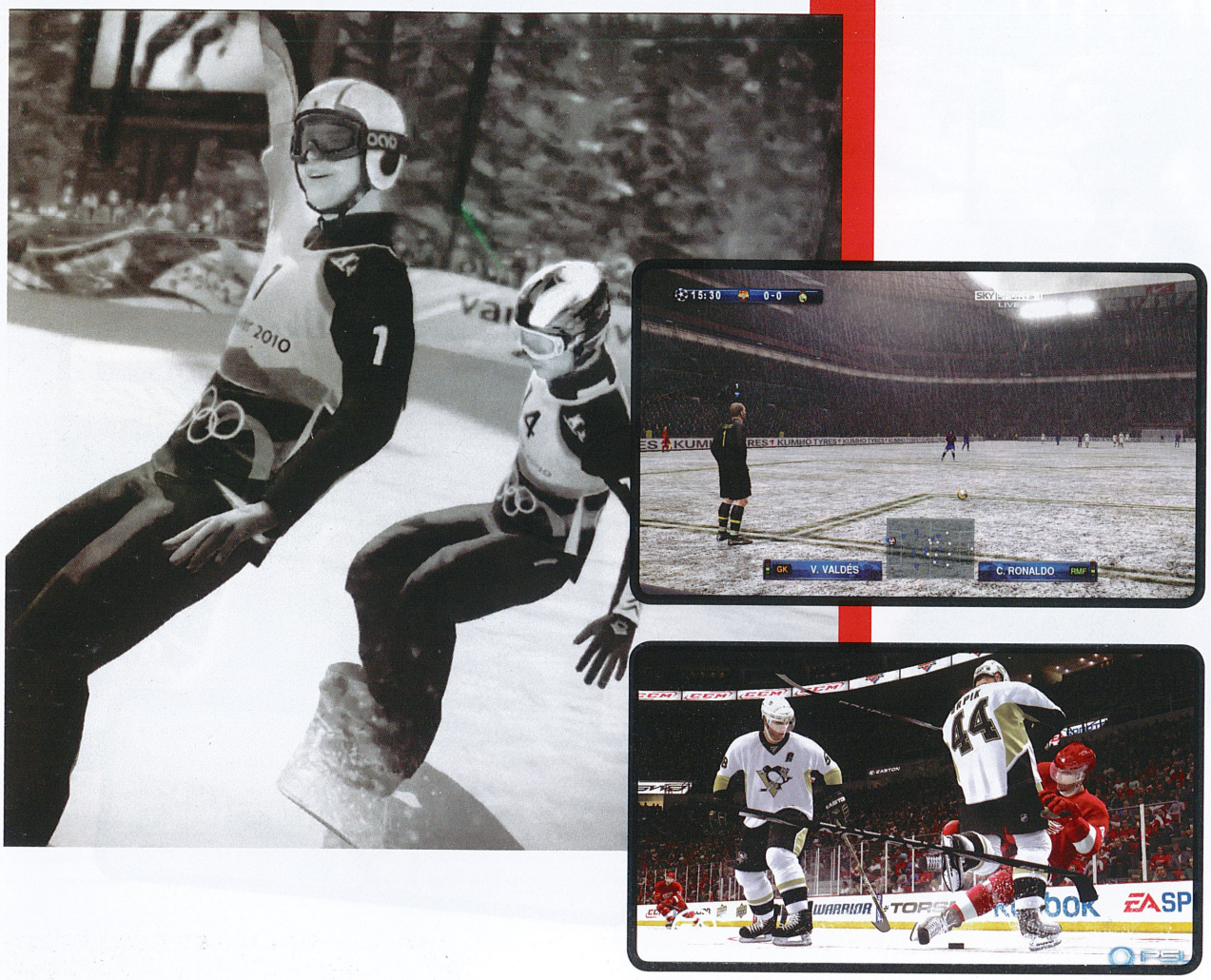
ESPN Winter X Games Snowboarding là một trong những game lướt ván hoàn thiện nhất, mô phỏng trượt tuyết giống khá giống thật, người chơi sẽ có cảm giác như hòa mình vào game. Cũng với nhưng con dốc thẳng đứng, quanh co và gập khúc, cũng với lối chơi đơn giản đi từ dễ đến khó nhưng điểm mạnh của ESPN Winter X Games Snowboarding nằm ở đồ hoạ. Hình ảnh đường đua các nhân vật được tái hiện khá tốt.

Bối cảnh của game được mô phỏng thực tế từ những địa điểm rất đẹp và nổi tiếng như dãy núi Alps phủ đầy tuyết trắng nằm giữa Pháp và Thụy Sĩ, hay bạn sẽ được ngắm cảnh mùa đông trên những đỉnh núi ở bán đảo Scandinavia hay ngọn núi Phú Sĩ nổi tiếng của Nhật Bản. Ngoài ra người chơi còn có cơ hội trải nghiệm ở nhiều vùng tuyết khác như Canada, New Zealand và vùng đất Alaska (Hoa Kỳ).

Vancouver 2010: Olympic mùa đông 2010

Đây là trò chơi chính thức của Olympic mùa Đông 2010 được tổ chức tại Vancouver, Canada. Tuy nhiên, trò chơi lại thiếu sự đầu tư đúng đắn từ phía nhà sản xuất, đôi khi đó là những chi tiết rất nhỏ nhặt như việc số quốc gia tham dự đại hội chỉ vỏn vẹn có 24 trong khi con số thực tế lên tới 80 nước. Hẳn rất nhiều người chơi sẽ cảm thấy thất vọng khi không thể thi đấu trong màu cờ sắc áo của quốc gia mình.

Lối chơi của Vancouver cũng không thực sự mới mẻ. Tuy nhiên, các môn thi đấu của game cũng khá đa dạng và được đầu tư kỹ lưỡng. Mỗi môn thi đấu có cơ chế điều khiển hoàn toàn khác nhau. Nhưng chỉ vài lần chơi là bạn có thể biết cách làm chủ được môn thi đấu, điều quan trong là phải điều khiển thật chính xác và hợp lý mới mang lại kết quả tốt. Dù lối chơi không thực sự thú vị, nhưng đồ hoạ của game đã được gây ấn tượng tốt. Hình ảnh mùa đông tại những địa điểm thi đấu của Vancouver được tái hiện rất đẹp với những ngọn núi phủ đầy đầy tuyết trắng, mặc dù trên thực tế Thế vận hội mùa đông 2010 vừa rồi bị thiếu tuyết ở một số môn thi đấu.



NHL: Khúc côn cầu trên băng

Có thể nói, khúc côn cầu trên băng là môn thể thao vua của mùa đông. Nhưng, Hockey chỉ thực sự phổ biến ở những nước có băng vì đây là môn thể thao kết hợp trượt băng và khúc côn cầu. Điều đó cũng chính là vật cản trở duy nhất mà môn thể thao này không thể đến được với hầu hết mọi người trên thế giới. EA đã tung ra NHL như một món quà dành tặng cho những ai chưa biết đến sự xuất hiện của Hockey cũng như cách chơi rất lý thú của môn thể thao này. Tính tới thời điểm hiện tại NHL đã ra phiên bản thứ 11.

Về cách chơi, Hockey cũng có điểm khá giống với bóng đá. Hai đội tranh tài với nhau bằng cách cố gắng điều khiển một quả bóng khúc côn cầu vào trong khung thành của đối phương bằng gậy, phải có sự phối hợp của đồng đội với tính đối kháng và chiến thuật cao. Khúc côn cầu có thể chơi trên nhiều mặt sân như sân cỏ, bãi biển, sân cứng nhưng có lẽ chơi trên băng là hấp dẫn nhất vì trên băng tốc độ của trận đấu diễn ra nhanh nhất.

Do cũng sử dụng cùng loại engine vật lý như các tựa game thể thao khác của EA nên NHL cũng có đồ họa rất tốt. Bạn sẽ thấy được những pha đua tốc độ trên sân hay những cuộc trạm chán "tóe" băng của các cầu thủ hai đội.

PES/FIFA và mùa đông

Khác với những môn thể thao trên, chỉ có mùa đông hay băng tuyết bạn mới có thể chơi được. Đối với những game bóng đá FIFA hay PES, tuyết rơi trên sân sẽ mang lại cho người chơi cảm giác mới. Các nhà phát triển game luôn cố gắng đưa trò chơi trở nên chân thực hơn vì thế càng về sau, các yếu tốt trời mưa, tuyết rơi càng được khai thác triệt để. Và giờ đây tuyết rơi cũng là một phần của môn thể thao này.

Khi tuyết mới xuất hiện trên PES hay FIFA thì những hiệu ứng này dường như chỉ để "làm cảnh", tuyết cũng rơi trên sân, các cầu thủ thở ra "khói" nhưng tuyết rơi không tác động nhiều tới tính chiến thuật của trận đấu. Nhưng với những phiên bản gần đây, các hiệu ứng tuyết rơi trở nên giống thực tế. Hiệu ứng "tuyết rơi" sẽ gây ra ảnh hưởng lớn tới chiến thuật và cách chơi của đội bóng. Khi đó, những đường chuyền dài khó có thể chính xác bởi trái bóng sẽ trơn hơn. Chuyển động của cầu thủ cũng trở nên khó khăn vì mặt sân trơn thế nên cầu thủ di chuyển sẽ chậm chạm hơn. Người chơi sẽ quan sát đường bóng khó khăn hơn. Khi có tuyết rơi, những trận đấu bóng sẽ mới mẻ hơn.

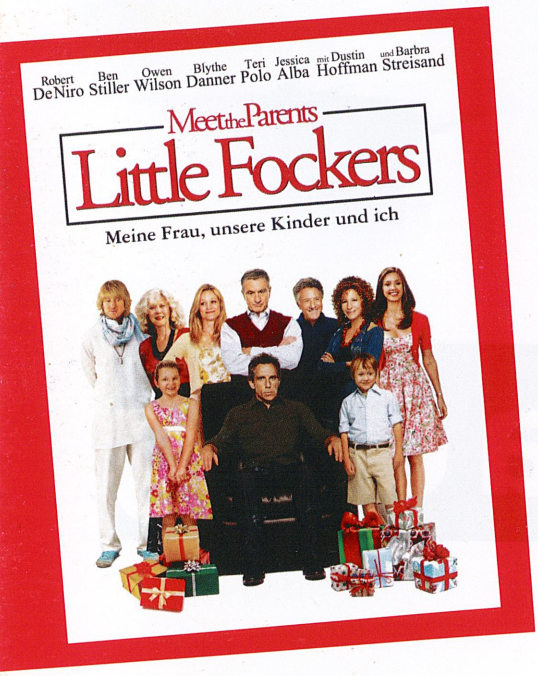
Những môn thể thao mùa đông, hay chơi thể thao dưới tuyết rơi luôn mang tới cảm giác mới lạ, chỉ xuất hiện 1 mùa trong năm. Thông qua những thể thao mùa đông, mọi người có thể hoà mình không khí mùa đông đầy băng tuyết.

Tản mạn mùa đông

Việt Nam có khí hậu nhiệt đới gió mùa nên chúng ta thường chỉ cảm nhận được rõ rệt sự hiện diện của mùa khô và mùa mưa ở các khu đô thị lớn. Thế đã bao giờ bạn ước mơ rằng mùa đông sẽ tràn về trên khắp đất nước và ta lại được vẫy vùng thỏa thích cùng những nắm tuyết trắng phau hay chưa? Điều này tuy rất khó xảy ra nhưng bạn vẫn có thể hiện thực được mong muốn nhỏ nhoi ấy khi đến với thế giới game. Cũng vào khoảng thời gian này năm ngoái, trong lúc mình đang vật lộn với đống hồ sơ dữ liệu cuối năm thì chợt nghe tiếng hú của mấy tên bạn hàng xóm rủ rê giải trí bằng tựa game mới Shaun White Snowboarding (SWS). Không chần chừ, cả bọn liền nối mạng và bắt đầu tranh tài bấm phím ngay. SWS là trò chơi trượt tuyết đơn giản và có thiết kế màn chơi là những dốc núi tuyết tuyệt đẹp, rất phù hợp với không khí se lạnh của tiết trời lúc bấy giờ. Kết quả là mình và lũ bạn đã có vài vòng đua đầy kịch tính cùng những trận chọi banh tuyết cười ra nước mắt. Khoảnh khắc chơi đùa vui nhộn dưới trời đông với SWS tuy ngắn ngủi nhưng cũng đủ để mọi mệt mỏi và lo toan về công việc tan biến tự lúc nào. Thế mới thấy game giữ một vị trí khá quan trọng trong đời sống tinh thần của chúng ta. Nếu bạn vẫn chưa tìm ra kế hoạch gì cho những ngày sum họp gia đình và bạn bè sắp tới, hãy thử tìm một tựa game phù hợp để chung vui với mọi người và biết đâu nhiều bất ngờ thú vị sẽ đến...

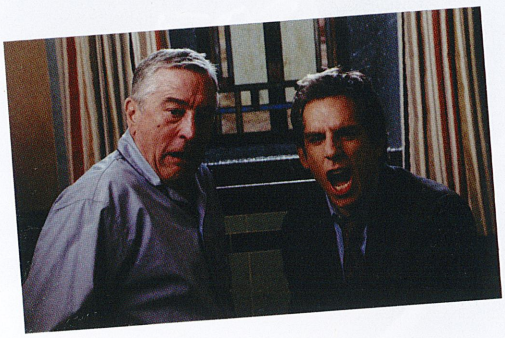
Mùa Phim Giáng Sinh 2010

VỚI TRÀO LƯU PHIM 3D LÊN CAO MẠNH MẼ TRONG THỜI GIAN QUA, MÙA GIÁNG SINH NĂM NAY CŨNG TRÀN NGẬP SỰ XUẤT HIỆN CỦA CÁC TÁC PHẨM BOM TẤN 3D NHƯ TRON: LEGACY HAY THE CHRONICLES OF NARNIA: THE VOYAGE OF THE DAWN TREADER. TUY VẬY NHỮNG BỘ PHIM TÌNH CẢM HAY NHỮNG TÁC PHẨM HÀI QUEN THUỘC CỦA GIÁNG SINH VẪN KHÔNG THỂ NÀO THIẾU VẮNG TRÊN MÀN ẢNH RỘNG KHẮP THẾ GIỚI.



Little Fockers

Đạo diễn: Paul Weitz
Diễn viên: Robert De Niro, Ben Stiller, Owen Wilson, Jessica Alba, Dustin Hoffman, Barbra Streisand
Ngày ra mắt: 22/12/2010

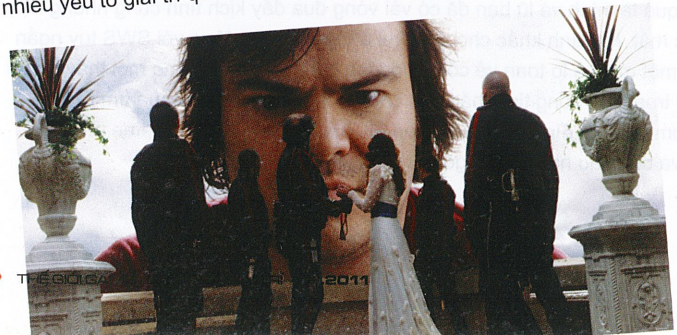


Phàm có câu lấy lầm vợ không sao, chỉ sợ là đụng phải nhạc phụ "thứ dữ". Câu chuyện về nhà Focker tiếp tục tái ngộ khán giả. Anh chàng Grey Focker và cô vợ Pam giờ đây đã cho ra đời một cặp sinh đôi 5 tuổi khá khỉnh. Ông ngoại đến thăm cháu là chuyện thường tình, nhưng mỗi khi cựu CIA Jack Byrnes giáp mặt anh con rể Focker thì y như rằng lại có chuyện chẳng lành xảy ra. Không những thế người bạn trai cũ của Pam bỗng dưng từ đâu xuất hiện khiến cho mọi thứ càng trở nên rối rắm hơn. Thành công của Meet the Parents (2000) và Meet the Fockers (2004) đã khiến nhà sản xuất tự tin tiếp tục thực hiện phần 3 câu chuyện xung quanh gia đình họ Fockers vô cùng "nhạy cảm" này. Nhưng Little Fockers không chỉ đơn giản là câu chuyện hài hước, thông qua đó khán giả sẽ thấy được những vấn đề nan giải trong gia đình rất gần gũi với cuộc sống thực tế của chúng ta.

Gulliver's Travels

Đạo diễn: Rob Letterman
Diễn viên: Jack Black, Emily Blunt, Jason Segel, Amanda Peet
Ngày ra mắt: 25/12/2010

Gulliver's Travels là tác phẩm phiên bản 3D phiêu lưu hài đầu tiên của mùa Giáng sinh năm nay. Câu chuyện về anh chàng Gulliver vô tình sau một tai nạn đắm tàu trôi dạt đến hòn đảo của những người tí hon và giúp đỡ các cư dân nơi đây đã trở nên quen thuộc với rất nhiều người, vì đó là một câu chuyện không thể thiếu của mỗi trẻ nhỏ trong thời ấu thơ của mình. Với phiên bản người đóng lần này, anh chàng Gulliver do nam diễn viên hài Jack Black thủ vai còn có thêm nhiều điều thú vị hơn nữa cho khán giả, khi pha thêm khá nhiều yếu tố giải trí quen thuộc của dòng phim hài Hollywood.



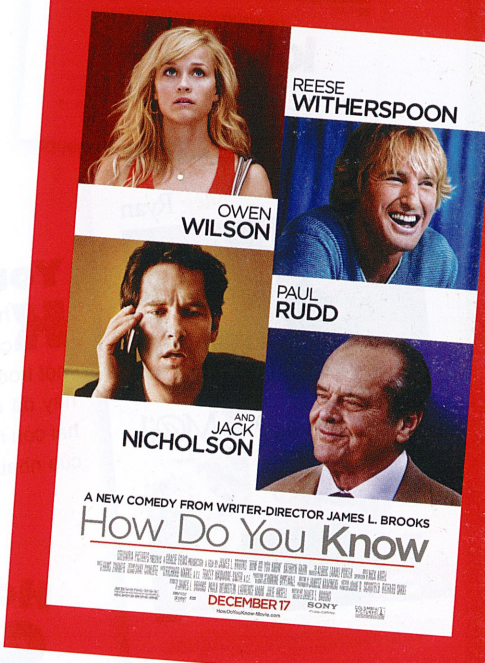
Blue Valentine

Đạo diễn: Derek Cianfrance
Diễn viên: Ryan Gosling, Michelle Williams, Mike Vogel, John Doman
Ngày ra mắt: 31/12/2010

Để cứu vãn cho cuộc hôn nhân của mình, Dean và Cindy quyết định cùng bên nhau một đêm hưởng trọn hạnh phúc. Đan xen vào đó là những hình ảnh lần đầu tiên họ gặp nhau, họ hẹn hò với nhau, cùng những giây phút và những bước ngoặt quan trọng nhất trong cuộc đời của cả hai con người ấy. Blue Valentine tuy là một tác phẩm tình yêu nhưng nặng về tâm lý và là một bộ phim thuộc dòng phim độc lập. Tuy "khác loài" so với những tác phẩm nằm trong danh sách phim Giáng sinh năm nay, nhưng sự kết hợp của đôi trai tài gái sắc Ryan Gosling và Michelle Williams, khiến bạn không thể bỏ lỡ tác phẩm điện ảnh này.

How Do You Know

Đạo diễn: James L. Brooks
Diễn viên: Reese Witherspoon, Jack Nicholson, Paul Rudd, Owen Wilson
Ngày ra mắt: 17/12/2010



How do you know được chỉ đạo dưới bàn tay của vị đạo diễn nổi tiếng James L. Brooks. Năm 1997, bộ phim As Good as It Gets do ông đạo diễn, biên kịch và sản xuất đã nhận 7 đề cử Oscar bao gồm cả hạng mục "Phim xuất sắc nhất", và cuối cùng tác phẩm này đã giúp nghệ sĩ Jack Nicholson giành giải "Nam diễn viên chính xuất sắc nhất". Mười ba năm sau họ lại cộng tác cùng nhau trong bộ phim tình cảm hài How do you know, với câu chuyện về mối tình tay ba giữa một nữ vận động viên softball chuyên nghiệp với anh chàng doanh nhân đẹp trai và một nam vận động viên bóng chày nổi tiếng.

If You Are The One 2

Đạo diễn: Phùng Tiểu Cương
Diễn viên: Cát Ưu, Thư Kỳ, Tôn Hồng Lỗi, An Dĩ Hiên
Ngày ra mắt: 22/12/2010

Mùa Giáng sinh 2008, bộ phim tình cảm hài "If you are the one" của đạo diễn Phùng Tiểu Cương đã làm khuấy động làng điện ảnh Hoa ngữ, thậm chí bộ phim còn lấn sân sang cả Nhật Bản và Hàn Quốc. Cũng vào mùa Giáng sinh của 2 năm sau, phần 2 của "If you are the one" được ra mắt khán giả, vẫn tiếp tục câu chuyện tình ly hợp của anh chàng thiên tài Tần Phấn và cô tiếp viên hàng không Lương Tiểu Tiểu. So với phần 1, phần 2 này tăng thêm một số lượng diễn viên nổi tiếng đáng kể, giúp cho câu chuyện hoàn chỉnh hơn, tuyến nhân vật cũng phong phú hơn.

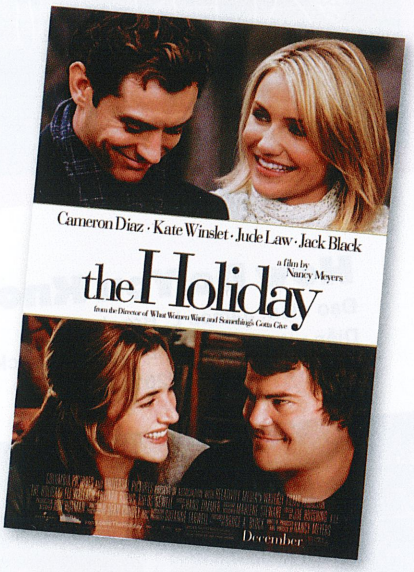
VÂN DƯƠNG

Năm bộ phim không thể bỏ qua mùa Giáng Sinh

MỖI NGƯỜI ĐỀU CÓ MỘT LIST PHIM GIÁNG SINH YÊU THÍCH CỦA RIÊNG MÌNH, NHƯNG THẾ GIỚI GAME XIN GIỚI THIỆU ĐẾN CÁC BẠN 5 BỘ PHIM GIÁNG SINH ĐẦY NGỌT NGÀO VÀ TUYỆT VỜI NHẤT.

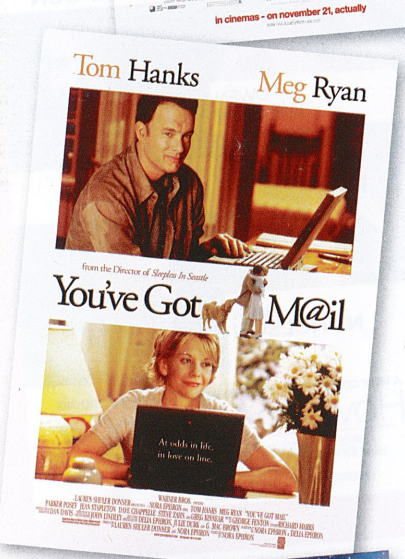
Love Actually

Bộ phim với sự góp mặt của hơn 10 nghệ sĩ Anh Quốc này được xem là tác phẩm kinh điển nhất của mùa Giáng Sinh. Khi những bông tuyết bắt đầu rơi, tiếng ding dong của những chiếc chuông vang lên, cũng là lúc mọi người nghĩ đến việc cận kề bên nhau thưởng thức những câu chuyện tình ly hợp trong Actually.



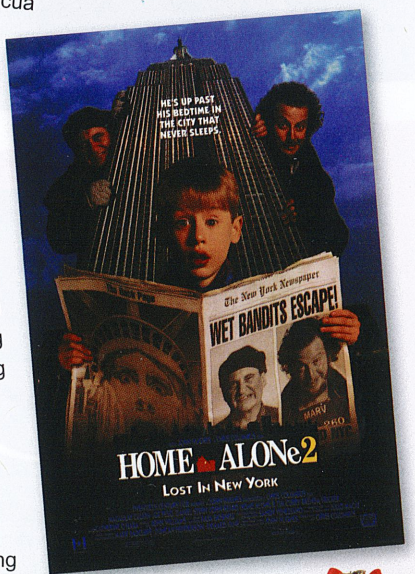
The Holiday

Hai người phụ nữ ở hai bên bờ Đại Tây Dương đã cùng nảy sinh ý định trao đổi nhà cho nhau trong mùa nghỉ lễ Giáng Sinh, và cũng chính nhờ vậy họ đã tìm được tình yêu của mình. Với bộ tứ Cameron Diaz, Kate Winslet, Jude Law, Jack Black, mùa phim Giáng sinh đã gia tăng thêm một tác phẩm đầy thú vị.



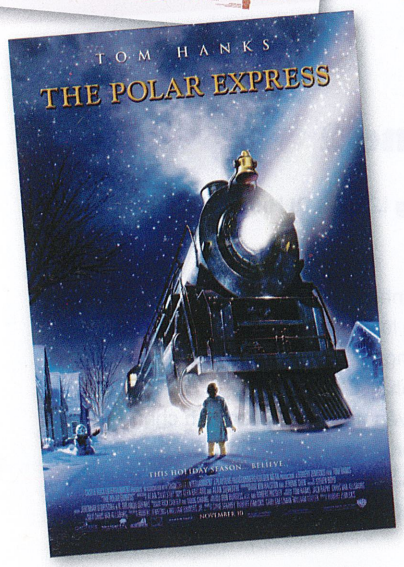
You've Got Mail

Khoảng cuối thế kỷ 20 đầu thế kỷ 21, Meg Ryan gần như thống trị dòng phim tình cảm hài tại Hollywood với hàng loạt tác phẩm ăn khách, mà "You've got mail" là một trong những tác phẩm điển hình nhất của cô, và khi kết hợp cùng Tom Hanks cặp đôi này đã đem đến cho khán giả những giây phút vô cùng xúc động của hai con người tưởng chừng như rất ghét nhau đã trở thành một nửa của nhau.



Home Alone

Giáng sinh không chỉ có những tác phẩm tình cảm lãng mạn để sưởi ấm cho mùa đông lạnh giá, mà còn có cả những bộ phim hài đem đến những nụ cười sảng khoái cho mọi người. Phim hài mùa Giáng sinh có lẽ khó có tác phẩm nào có thể vượt qua tác phẩm kinh điển Home Alone, đã đem lại danh vọng cho ngôi sao nhí Macaulay Culkin. Câu chuyện một nhóc con lém lỉnh một thân một mình chống chọi hai tên trộm ranh ma đã thu hút biết bao khán giả trên toàn thế giới, đem lại lợi nhuận khổng lồ cho nhà sản xuất, cũng như việc liên tiếp cho ra đời những phần tiếp theo



The Polar Express

Phim hoạt hình về mùa Giáng sinh cũng không ít, nhưng luôn nằm trong danh sách phim mùa Giáng sinh đáng xem nhất của những người yêu điện ảnh không bao giờ thiếu tác phẩm The Polar Express. Câu chuyện về một bé con trong đêm Giáng Sinh luôn tin rằng có sự tồn tại của ông già Noel trên cõi đời này, đã lay động trái tim của tất cả mọi người.

THANH VÂN

TIẾT KIỆM NHƯNG KHÔNG HY SINH CHẤT ÂM

TREND SẢN XUẤT THIẾT BỊ ÂM THANH CHUYÊN NGHIỆP NHƯ PRE ĐÈN, POWER, AMPLI TÍCH HỢP, DÀN VĂN PHÒNG, DÀN CÁ NHÂN, BỘ CHUYỂN ĐỔI USB SANG DIGITAL KÍCH THƯỚC LỌT LÒNG BÀN TAY VỚI CHẤT LƯỢNG ÂM THANH ĐÁNG NGẠC NHIÊN.

Trends Audio là một công ty Hồng Kông. Họ lấy tên Trend cũng có hàm ý... đi theo trào lưu mới... Tuy "Made in Quảng Châu" nhưng Trend Audio đang được chấp nhận tại các thị trường khắt khe của phương Tây.

BỘ ĐÔI VẸN TOÀN

PA-10 Tube Headphone/Pre Amplifier thiết kế lai (hybrid) ghép đèn điện tử với mạch bán dẫn Mos Fet. Nó có thể phục vụ riêng cho người ghiền headphone hay chơi chung với bất kỳ một cục công suất nào và giá pre Trend PA-10 chỉ là 225 đô la Mỹ (225 USD, ~4.500.000 đồng).

Những máy này có hình thù giống một hộp băng cassette nhưng dày gấp đôi với vỏ nhôm cào xớ khá đẹp. Ở mặt trước, PA-10 chỉ có duy nhất 1 núm chỉnh âm lượng và 1 lỗ cắm cho tai nghe 3,5mm. Phía sau có 2 ngõ vào đầu RCA: 1 cho PC/iPod, và 1 ngõ cho CD/DAC. Nó có 1 lỗ tròn trên nắp, lộ ra 1 đèn điện tử 6DJ8/6922 và rất thú vị là bạn có thể đổi tube 6922 sang 12AU7 để đổi mầu âm nhạc. Máy được cấp điện bởi một adaptor kiểu cấp nguồn MTXT, điện áp ra DC 24V, 0,6A. Pream Trend PA-10 dùng đèn điện tử nên sau khi bật, máy cần thời gian làm nóng 10 - 15 phút thì nghe nhạc mới đúng chất âm.

TA-10.2P Class-T Power Amplifier có giá 190 đô la Mỹ (190 USD, ~3,8 triệu đồng). Máy có thiết kế Class T, dùng công nghệ Tripath và IC TA2024 , có hiệu chỉnh riêng để đạt chất lượng âm thanh trung thực như ampli Class-AB và mạnh như Class-D. Tuy công suất nhỏ, chỉ 15Wx2 nhưng hiệu suất cao 90%, nên power TA-10 chơi không đuối sức với các loa nhỏ hay loa cột có độ nhạy 90-95 db. Vì máy tỏa nhiệt ít nên rất bền.

Máy dùng nguồn rời như của MTXT 12 - 13,2volt nên có thể nâng cấp âm thanh bằng cách nâng cấp cục cấp nguồn. Ngõ vào gồm 2 giắc RCA – trái/phải. Ngõ ra: 2 loa trái/phải với giắc bắt loa hi-end, chơi được các kiểu đầu càng cua, bắp chuối... Có 2 bộ bảo vệ quá tải công suất và quá tải nhiệt. Độ rõ nét (S/N): 98dB; Kích thước: 7,6cm (rộng) x

THÔNG SỐ KỸ THUẬT

Đèn sử dụng	(1 đèn) 6DJ8/6922 hay 12AU7 (có nút chọn bên trong)
Xuất tín hiệu sử dụng	MOSFET (2)
Độ lợi	3 db (cho ngõ Audio CD/DAC IN) 6 db (cho ngõ Audio PC/iPod IN)
Độ rõ	92dB
Độ động	92dB
Độ méo tổng quát THD và tiếng ồn	0.05% @ 10k ohm 0.15% @ 33 ohm
Ngõ vào	RCA (Left/Right) x 1 bộ dành cho CD/DAC RCA (Left/Right) x 1 bộ dành cho PC/iPod Lỗ cấp điện (5.5mm/2.1mm) x 1
Ngõ ra	RCA (Left/Right) x 1 Headphone (jack 3,5 ly) x 1
Cục cấp nguồn (auto AC voltage)	DC 24V - 26.5V (max.)
Kích cỡ (Sâu x Rộng x Cao)	114mm x 76mm x 46mm
Nặng	380g

Thiết bị, băng đĩa được phối hợp để khảo sát

PHẦN CỨNG

CD-Player: Teac ZD-7000

Tape Deck Cassette Tascam 112 mkII

MTXT Dell Vostro 1310

Bozak Power Amplifier 929 (chạy với PA-10 Tube)

Ampli tích hợp để đối chứng: Sansui AU-α907; Denon PMA-970;

Loa đã thử: JBL Control Monitor 4312A; Denon SC-F10; Infinity (2 đường tiếng, khoảng 80W/8Ohm); Telefunken Com Ref Power Pack 80 (80W, 4 ohm); KEF C30 (100W, 8 ohm)

Paradigm Atom Monitor v.6 (15 - 80w/8Ohm).

PHẦN MỀM

Vocal: Thanh Lam: Khát vọng (CD); Lê Dung: Tiếng thời gian (CD); Hồng Nhung: Đoản khúc thu Hà Nội (CD); Celine Dion: Let's Talk About Love (CD).

Instrument: Alfred Brendel: Beethoven, Piano Sonatas 14, 8, 23, 26 (CD); Herbert Von Karajan và Wiener Philharmoniker: Mozart Requiem (Cassette); Marisa Robles: Harp Concertos (MP3)
Sviatoslav Richter: The Well Tempered Klavier by Johann Sebastian Bach (MP3) v.v…

Liên hệ: Audio Choice, 198A, Đường 3 tháng 2, Q.10, TP.HCM. Website: *www.amthanhvang.com.*

4,6 cm (cao) x 11,4cm (sâu). Cân nặng: 500g. Máy này có thể dùng với mọi pream nhưng xứng đôi vừa lứa, đúng cỡ thì dùng với Trend Pream Tube PA-10 sẵn có ở trên.

TRẢI NGHIỆM THÚ VỊ

Nghe với đầu CD Teac ZD-7000, đầu câm Tascam 112 mkII và MTXT văn phòng Dell Vostro 1310 với Power Amply Bozak 929 và loa JBL Control Monitor 4312A, cảm nhận cuối cùng về pream Trend Audio PA-10 Tube là có thể chấp nhận như một giải pháp hay: Tiếng rền, trong, sạch, sáng, rành mạch và đều toàn dải tuy chưa thật dày. Cảm nhận sự mềm mại đầy đủ chỉ đến sau một thời gian không dưới 15 phút vì Pre Trend Audio PA-10 dùng đèn. Nó nghe tốt với các dòng nhạc trữ tình, cổ điển, thậm chí cả Jazz.

Trải nghiệm chung cả bộ PA-10 +TA - 10.2P khi chơi nhạc MP3 từ Dell Vostro cũng rất ấn tượng: Chất lượng âm không kém cạnh so với được phát ra từ máy CD, có lẽ do được khuếch đại nhiều hơn. Ngoài ra, chất âm đủ dịu và chi tiết. Nguyên đêm thử đầu tiên, người viết dùng PA-10 Tube + TA-10.2P ghép với loa JBL Control Monitor 4312A (100W/kênh), mở âm lượng nhỏ, chạy kho Mp3 128 Kbps của máy Dell Vostro. Thật sự hài lòng vì PA-10 Tube + TA-10.2P không thua Ampli Hi-Fi tích hợp cấp cao như Sansui AU-α907 hay Denon PMA-970.

Trong trải nghiệm sau đó với loa Paradigm Atom Monitor, dùng CD Teac ZD 7000, nghe Jazz, người viết như không muốn tắt máy vì nhạc đầy, chi tiết, sống động khiến người nghe muốn nghe thêm… Sau chót, tôi dùng riêng pre đèn PA-10 làm khuếch đại cho tai nghe, nó cho những tiếng bass đẹp, gọn, tròn trịa dù chỉ là thử với tai nghe "còi" Philips SBC HLI 40 giá… có 10 đô la Mỹ (10 USD, ~200.000 đồng).

Với bộ khuếch đại 2 cục Trends Audio PA-10 + TA-10, có thể bạn đã tiết kiệm được một món kha khá vì chỉ phải chi 415 đô la Mỹ mà được bộ ampli có khả năng thể hiện không kém 1 ampli tích hợp mới tầm giá 1.000 đô la Mỹ (1.000 USD, ~20 triệu đồng). Với các căn hộ bình thường hay nhỏ, một dàn hi-fi gồm giải pháp Trend Audio như đã nói và một đôi loa nhỏ như Paradigm Atom Monitor v.6 sẽ là chọn lựa khá lý tưởng: Dàn máy tí hon, độc đáo này có thể gây ấn tượng mạnh cho cả khách khứa…

Trend sản xuất thiết bị âm thanh chuyên nghiệp như pre đèn, power, ampli tích hợp, dàn văn phòng, dàn cá nhân, bộ chuyển đổi USB sang Digital kích thước lọt lòng bàn tay với chất lượng âm thanh đáng ngạc nhiên.

NHƯ DŨNG

GIỌNG CA LỚN TRONG CĂN PHÒNG NHỎ

TRONG HÀNH TRÌNH TÌM KIẾM GIẢI PHÁP TIẾT KIỆM KINH PHÍ VÀ KHÔNG GIAN CHO VIỆC NGHE NHẠC MÀ KHÔNG PHẢI HY SINH CHẤT LƯỢNG ÂM, BẠN CÓ THỂ GẶP NHIỀU GIẢI PHÁP, TRONG ĐÓ, PARADIGM ATOM MONITOR V.6 ĐẾN TỪ CANADA CHÍNH LÀ MỘT GIẢI PHÁP ĐÁNG LƯU Ý.

VÀI NÉT GIỚI THIỆU

Paradigm là công ty Canada am hiểu sâu sắc về loa và có nguồn lực mạnh, đủ để chế tạo củ loa, linh kiện, vỏ thùng..., mọi thành phần của loa từ A đến Z đều do Paradigm tự nghiên cứu, chế tạo, lắp ráp và làm ra thành phẩm dưới một mái nhà xưởng 23ha.

Paradigm Atom Monitor v.6 thuộc dạng loa nhỏ đặt trên kệ hay chân, thiết kế 2 đường tiếng. Dòng chuyên nghiệp "monitor" vốn thường được các kỹ thuật viên thu âm và người sành nghe ưa dùng. Kích thước loa khiêm tốn, chỉ cao 27,7cm x rộng16,6cm x sâu 25,8cm.

Loa có:

- **1 loa tần số cao (tweeter – treble)** đường kính 2,54 cm dạng vòm, màng H-PTD Titanium siêu cứng, trong cuộn dây có dầu giải nhiệt để đảm bảo độ bền khi chơi ở cường độ cao Một trong nhiều điểm độc đáo của loa Atom là treble Titanium được đặt nằm lùi 3cm trong một khuôn loa kèn nên hiệu quả âm trường thoáng rộng và bao trùm phòng nghe
- **1 loa trung - trầm (Mid - Bass)** đường kính 14cm màng M-ICP - vật liệu độc quyền của Paradigm - là một hỗn hợp đặc biệt giữa carbon và nhựa để tạo độ cứng và rất nhẹ cho màng loa, nhờ thế nó đáp ứng tần số Mid - Bass thật nhanh nhạy để tái hiện trung thực âm nhạc.
- **Thùng loa bằng gỗ MDF** có các thanh giằng chéo cứng vững bên trong giúp giảm các cộng hưởng... Mặt nạ đậy loa tân tiến, không cài bằng chốt mà dùng nam châm hút dính vào mặt thùng loa, đáy loa được trang bị 4 núm cao su đàn hồi tốt để chống nhiễu rung.

Tóm lại Atom Monitor có hình thức và nội dung khá đẹp với công nghệ độc quyền

THÔNG SỐ KỸ THUẬT

Thiết kế	2 củ loa, 2 đường tiếng bass reflex, có lỗ thông hơi
Bộ cắt tiếng	Ở 2.2 kHz
Loa tần số cao-tweeter	25mm H-PTD dome
Loa Bass / Midrange	140mm M-ICP cone, 25mm voice-coil, khung GRIP
Tần số thấp	50 Hz (DIN)
Đáp tuyến:	
On-Axis	±2 dB from 90 Hz - 20 kHz
30° Off-Axis	±2 dB from 90 Hz - 15 kHz
Độ nhạy:	90 dB/87 dB
Amplifier công suất từ	15 – 80 watts
Công suất tối đa đưa vào	50 watts
Trở kháng	8 ohms
Kích cỡ cao, rộng, sâu	27,7 cm x 16,5 cm x 25,8 cm
Nặng	5,2 kg/chiếc
Mẫu	Gỗ hay đen

của Paradigm Super Drive nhằm giúp chơi công suất cao với độ méo cực thấp.

NHỮNG TRẢI NGHIỆM ĐẦU

Thử nghiệm đầu tiên với loa Paradigm Atom Monitor, người viết chơi chúng với Ampli tích hợp Marantz PM 70 công suất ra 80W/kênh 8 Ohm - model 1980. Atom Monitor v.6 chơi nhạc một cách tự nhiên, dễ dàng, lợi về âm trung nhưng không hề "yếu" ở bè treble và rất tốt ở bè bass dù chỉ số trầm của nó là 50Hz (DIN). Có thể là, thay vì cố cung cấp một dải tần rộng, Paradigm Atom Monitor v.6 nhấn vào âm trung và âm trung trầm. Vì thế Atom Monitor v.6 chơi các loại Pop Jazz thoải mái, cân đối, nhạc tính cao và chân thực hơn hầu hết các loại loa cùng cấu hình và giá cả tương đương.

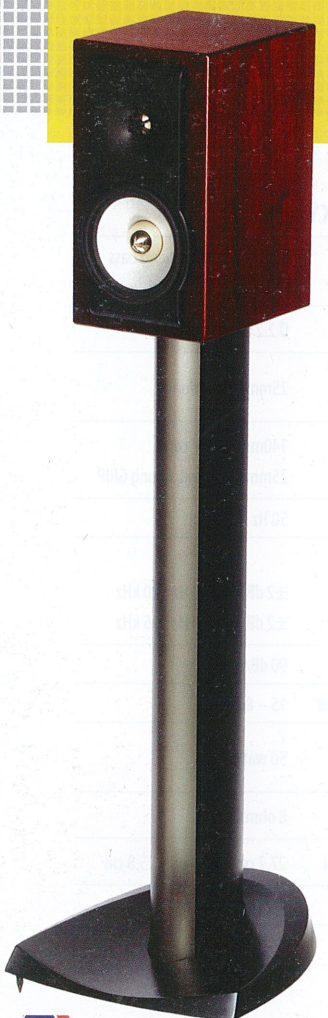
Thử nghiệm tiếp theo, người viết sử dụng bộ PA-10 Tube Headphone/Pre Amplifier + Trends Audio TA-10.2P Class-T Power Amplifier. Đây là hệ thống khuyên dùng trong căn hộ hiện đại không dư dả diện tích. Hệ thống đáp ứng ở mức tốt nhưng còn cảm giác tiếng đàn hơi cứng. Theo người viết, không phải ampli Trend Audio không đủ mức công suất mà loa Atom yêu cầu (tối thiểu 15W/8 Ohm) vì công suất Class T của Trend 15W (hữu hiệu tương đương các loại ampli 35W), mà do Power 10.2T còn hoàn toàn mới, chưa đủ 100 giờ chạy rà.

Trải nghiệm đáng ghi nhận tiếp theo là dùng Pream Furutech USB DAC - GT40 (thông tin có trên Thế Giới Game số 12/2010) chơi với Trends Audio TA-10.2P Class-T Power ampli. Với cấu hình này kèm CD Denon DCD-3300, hệ thống biểu diễn âm thanh dõng dạc, "đâu vào đấy" gồm trung âm chi tiết, hào sảng, lảnh lót, nhuần nhuyễn; Bass đầy uy lực; Treble đẹp, cao "không thấy ngọn". Tất cả toát lên vẻ trong sáng, mới mẻ nhưng cũng còn thiếu chút mềm mại cần thiết để âm nhạc thêm du dương, trọn vẹn... Người viết cho rằng, muốn âm thanh hoàn mỹ, phải "nướng máy" cho Trend Power 10.2 đủ 100 giờ chạy rà.

Nỗ lực cuối cùng để thử cặp loa "bé hạt tiêu" Atom Monitor là cho nó chạy với Power Ampli Bozak 929, công suất chung 520W, 8Ohm. Tiền khuếch đại là Kenwood L-02A, CD là Teac ZD-7000, dây loa và dây tín hiệu Monster. Cảm giác khó chịu do tiếng đàn hơi bị cương cứng trước đây biến hết, thay vào đó là tiếng nhạc êm dịu, sâu ngọt. So với loa thùng nổi tiếng năm1986 JBL Control Monitor 4312A bass 30cm(!), Paradigm Atom Monitor v.6 chỉ thua ở độ rộng nói chung và độ sâu của âm trầm nói riêng, nhưng tiếng ca thì không thua... Tới khi nghe bằng đĩa than, thậm chí cả sự khó chịu cuối cùng này cũng có thể cho qua: Tiếng trống dồn trong Giao hưởng số 9 của Dvorak (chương đầu) rất nảy lửa, giòn giã như là được gõ trên mặt trống rất căng và đanh vậy. Dàn dây thể hiện tự nhiên và chi tiết, mọi thứ đủ cả. Đôi loa nhỏ này chơi các bản nhạc nổi tiếng và lớn khác như Concerto số 5 của Ludwig Van Beethoven (Helene Grimaud cùng Dresden Staatskapelle Orchestra và nhạc trưởng Vladimir Jurowski của nhà xuất bản Deutsche Grammophon); Chacone d-moll của Bach do Busoni chuyển soạn sang piano (Pletnev Live at Carnegie Hall, của Deutsche Grammophon) đều ở mức thuyết phục.

Người viết cũng rất thích thú khi nghe Eagle hát bài Hotel California hay Thanh Lam hát bài "Dòng sông lơ đãng" của Việt Anh trong Album "Khát vọng"... và hoàn toàn đồng ý với Doug Schneider của tạp chí âm thanh GoodSound khi ông nhận định: "...Có thể đây là đôi loa hay nhất trong hàng ngũ loa hi-end khởi đầu mà Paradigm từng sản xuất".

NHƯ DŨNG



PHẦN CỨNG

CD Player Denon DCD-3300; Teac ZD-7000; Đầu quay đĩa nhựa Pioneer XL-1551

Pre Amplifier PA-10 Tube; USB DAC – GT40

Class-T Power Amplifier Trends Audio TA-10.2P; Power Ampli Bozak 929

Ampli tích hợp Marantz PM-70; Kenwood L02-A; Sansui AU-α907

Các loại loa (để so sánh): Denon SC-F10 (80W/6Ohm); KEF C30 (100W/8Ohm); JBL 4312A.

PHẦN MỀM

Helene Grimaud, Piano Concerto No5 + Sonata No28 của Beethoven (Deutsche Grammophon, CD); Eagles Hell Freezes Over (Universal Music, Hồng Kông, 2000); Stockfisch Records 2004 (CD); Thanh Lam - Khát vọng, Trung tâm phát hành băng nhạc PGP (CD); Dvorak: Symphony No9 E Minor, Op.95 "From The New World"; Supraphon, LP).

Liên hệ: Atom Monitor Made in Canada - giá tham khảo 370 đô la Mỹ (370 USD, ~7,26 triệu đồng); AudioChoice, 198A Đường 3 tháng 2, Q.10, TP.HCM, *www.amthanhvang.com. www.paradigm.com.*

của Paradigm Super Drive nhằm giúp chơi công suất cao với độ méo cực thấp.

NHỮNG TRẢI NGHIỆM ĐẦU

Thử nghiệm đầu tiên với loa Paradigm Atom Monitor, người viết chơi chúng với Ampli tích hợp Marantz PM 70 công suất ra 80W/kênh 8 Ohm - model 1980. Atom Monitor v.6 chơi nhạc một cách tự nhiên, dễ dàng, lợi về âm trung nhưng không hề "yếu" ở bè treble và rất tốt ở bè bass dù chỉ số trầm của nó là 50Hz (DIN). Có thể là, thay vì cố cung cấp một dải tần rộng, Paradigm Atom Monitor v.6 nhấn vào âm trung và âm trung trầm. Vì thế Atom Monitor v.6 chơi các loại Pop Jazz thoải mái, cân đối, nhạc tính cao và chân thực hơn hầu hết các loại loa cùng cấu hình và giá cả tương đương.

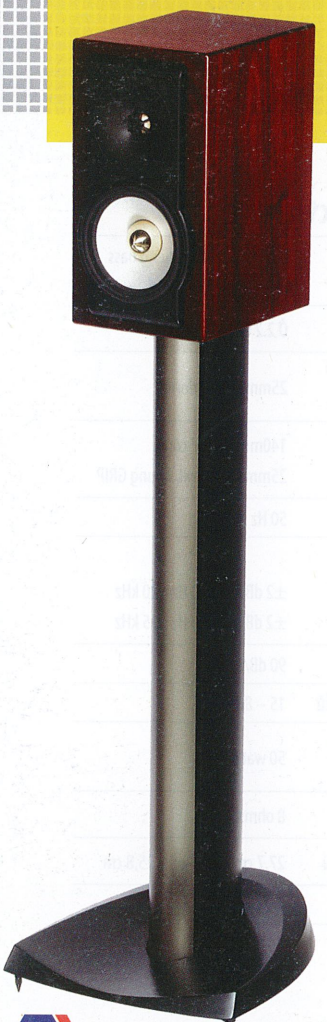
Thử nghiệm tiếp theo, người viết sử dụng bộ PA-10 Tube Headphone/Pre Amplifier + Trends Audio TA-10.2P Class-T Power Amplifier. Đây là hệ thống khuyên dùng trong căn hộ hiện đại không dư dả diện tích. Hệ thống đáp ứng ở mức tốt nhưng còn cảm giác tiếng đàn hơi cứng. Theo người viết, không phải ampli Trend Audio không đủ mức công suất mà loa Atom yêu cầu (tối thiểu 15W/8 Ohm) vì công suất Class T của Trend 15W (hữu hiệu tương đương các loại ampli 35W), mà do Power 10.2T còn hoàn toàn mới, chưa đủ 100 giờ chạy rà.

Trải nghiệm đáng ghi nhận tiếp theo là dùng Pream Furutech USB DAC - GT40 (thông tin có trên Thế Giới Game số 12/2010) chơi với Trends Audio TA-10.2P Class-T Power ampli. Với cấu hình này kèm CD Denon DCD-3300, hệ thống biểu diễn âm thanh dõng dạc, "đâu vào đấy" gồm trung âm chi tiết, hào sảng, lảnh lót, nhuần nhuyễn; Bass đầy uy lực; Treble đẹp, cao "không thấy ngọn". Tất cả toát lên vẻ trong sáng, mới mẻ nhưng cũng còn thiếu chút mềm mại cần thiết để âm nhạc thêm du dương, trọn vẹn... Người viết cho rằng, muốn âm thanh hoàn mỹ, phải "nướng máy" cho Trend Power 10.2 đủ 100 giờ chạy rà.

Nỗ lực cuối cùng để thử cặp loa "bé hạt tiêu" Atom Monitor là cho nó chạy với Power Ampli Bozak 929, công suất chung 520W, 8Ohm. Tiền khuếch đại là Kenwood L-02A, CD là Teac ZD-7000, dây loa và dây tín hiệu Monster. Cảm giác khó chịu do tiếng đàn hơi bị cương cứng trước đây biến hết, thay vào đó là tiếng nhạc êm dịu, sâu ngọt. So với loa thùng nổi tiếng năm1986 JBL Control Monitor 4312A bass 30cm(!), Paradigm Atom Monitor v.6 chỉ thua ở độ rộng nói chung và độ sâu của âm trầm nói riêng, nhưng tiếng ca thì không thua... Tới khi nghe bằng đĩa than, thậm chí cả sự khó chịu cuối cùng này cũng có thể cho qua: Tiếng trống dồn trong Giao hưởng số 9 của Dvorak (chương đầu) rất nảy lửa, giòn giã như là được gõ trên mặt trống rất căng và đanh vậy. Dàn dây thể hiện tự nhiên và chi tiết, mọi thứ đủ cả. Đôi loa nhỏ này chơi các bản nhạc nổi tiếng và lớn khác như Concerto số 5 của Ludwig Van Beethoven (Helene Grimaud cùng Dresden Staatskapelle Orchestra và nhạc trưởng Vladimir Jurowski của nhà xuất bản Deutsche Grammophon); Chacone d-moll của Bach do Busoni chuyển soạn sang piano (Pletnev Live at Carnegie Hall, của Deutsche Grammophon) đều ở mức thuyết phục.

Người viết cũng rất thích thú khi nghe Eagle hát bài Hotel California hay Thanh Lam hát bài "Dòng sông lơ đãng" của Việt Anh trong Album "Khát vọng"... và hoàn toàn đồng ý với Doug Schneider của tạp chí âm thanh GoodSound khi ông nhận định: "...Có thể đây là đôi loa hay nhất trong hàng ngũ loa hi-end khởi đầu mà Paradigm từng sản xuất".

NHƯ DŨNG



PHẦN CỨNG

CD Player Denon DCD-3300; Teac ZD-7000; Đầu quay đĩa nhựa Pioneer XL-1551

Pre Amplifier PA-10 Tube; USB DAC – GT40

Class-T Power Amplifier Trends Audio TA-10.2P; Power Ampli Bozak 929

Ampli tích hợp Marantz PM-70; Kenwood L02-A; Sansui AU-α907

Các loại loa (để so sánh): Denon SC-F10 (80W/6Ohm); KEF C30 (100W/8Ohm); JBL 4312A.

PHẦN MỀM

Helene Grimaud, Piano Concerto No5 + Sonata No28 của Beethoven (Deutsche Grammophon, CD); Eagles Hell Freezes Over (Universal Music, Hồng Kông, 2000); Stockfisch Records 2004 (CD); Thanh Lam - Khát vọng, Trung tâm phát hành băng nhạc PGP (CD); Dvorak: Symphony No9 E Minor, Op.95 "From The New World"; Supraphon, LP).

Liên hệ: Atom Monitor Made in Canada - giá tham khảo 370 đô la Mỹ (370 USD, ~7,26 triệu đồng); AudioChoice, 198A Đường 3 tháng 2, Q.10, TP.HCM, *www.amthanhvang.com. www.paradigm.com.*

TRONG HÀNH TRÌNH TÌM KIẾM GIẢI PHÁP TIẾT KIỆM KINH PHÍ VÀ KHÔNG GIAN CHO VIỆC NGHE NHẠC MÀ KHÔNG PHẢI HY SINH CHẤT LƯỢNG ÂM, BẠN CÓ THỂ GẶP NHIỀU GIẢI PHÁP, TRONG ĐÓ, PARADIGM ATOM MONITOR V.6 ĐẾN TỪ CANADA CHÍNH LÀ MỘT GIẢI PHÁP ĐÁNG LƯU Ý.

VÀI NÉT GIỚI THIỆU

Paradigm là công ty Canada am hiểu sâu sắc về loa và có nguồn lực mạnh, đủ để chế tạo củ loa, linh kiện, vỏ thùng..., mọi thành phần của loa từ A đến Z đều do Paradigm tự nghiên cứu, chế tạo, lắp ráp và làm ra thành phẩm dưới một mái nhà xưởng 23ha.

Paradigm Atom Monitor v.6 thuộc dạng loa nhỏ đặt trên kệ hay chân, thiết kế 2 đường tiếng. Dòng chuyên nghiệp "monitor" vốn thường được các kỹ thuật viên thu âm và người sành nghe ưa dùng. Kích thước loa khiêm tốn, chỉ cao 27,7cm x rộng16,6cm x sâu 25,8cm.

Loa có:

▪ **1 loa tần số cao (tweeter – treble)** đường kính 2,54 cm dạng vòm, màng H-PTD Titanium siêu cứng, trong cuộn dây có dầu giải nhiệt để đảm bảo độ bền khi chơi ở cường độ cao Một trong nhiều điểm độc đáo của loa Atom là treble Titanium được đặt nằm lùi 3cm trong một khuôn loa kèn nên hiệu quả âm trường thoáng rộng và bao trùm phòng nghe

▪ **1 loa trung - trầm (Mid - Bass)** đường kính 14cm màng M-ICP - vật liệu độc quyền của Paradigm - là một hỗn hợp đặc biệt giữa carbon và nhựa để tạo độ cứng và rất nhẹ cho màng loa, nhờ thế nó đáp ứng tần số Mid - Bass thật nhanh nhạy để tái hiện trung thực âm nhạc.

▪ **Thùng loa bằng gỗ MDF** có các thanh giằng chéo cứng vững bên trong giúp giảm các cộng hưởng... Mặt nạ đậy loa tân tiến, không cài bằng chốt mà dùng nam châm hút dính vào mặt thùng loa, đáy loa được trang bị 4 núm cao su đàn hồi tốt để chống nhiễu rung.

Tóm lại Atom Monitor có hình thức và nội dung khá đẹp với công nghệ độc quyền

GIỌNG CA LỚN TRONG CĂN PHÒNG NHỎ

THÔNG SỐ KỸ THUẬT

Thiết kế	2 củ loa, 2 đường tiếng bass reflex, có lỗ thông hơi
Bộ cắt tiếng	Ở 2.2 kHz
Loa tần số cao-tweeter	25mm H-PTD dome
Loa Bass / Midrange	140mm M-ICP cone, 25mm voice-coil, khung GRIP
Tần số thấp	50 Hz (DIN)
Đáp tuyến:	
On-Axis	±2 dB from 90 Hz - 20 kHz
30° Off-Axis	±2 dB from 90 Hz - 15 kHz
Độ nhạy:	90 dB/87 dB
Amplifier công suất từ	15 – 80 watts
Công suất tối đa đưa vào	50 watts
Trở kháng	8 ohms
Kích cỡ cao, rộng, sâu	27,7 cm x 16,5 cm x 25,8 cm
Nặng	5,2 kg/chiếc
Mầu	Gỗ hay đen

Đổi Quà Giáng Sinh và Xúc Xắc Vui Nhộn

Hai trò chơi kỳ này rất đơn giản, vui nhộn và sẽ giúp cho các bạn thêm không khí vui vẻ trong những dịp nghỉ này. Một điều thú vị nữa là các bạn sẽ là người tự tay làm ra những trò chơi chứ không cần phải mua ở đâu cả. Nào, chúng ta cùng xem đó là những trò chơi gì và cách làm chúng nhé...

Đổi quà Giáng sinh (Christmas Gift Exchange)

Chắc hẳn trò chơi này không lạ lùng gì với mọi người, vì đây là một trò chơi truyền thống vào mỗi mùa Giáng sinh rồi. Mỗi người sẽ mua một món quà đem đến và mọi người trao đổi quà cho nhau bằng cách bốc thăm hoặc một cách ngẫu nhiên nào đấy. Qua đó mỗi người sẽ nhận được những món quà bất ngờ, và cũng sẽ có được niềm vui khi nhìn người khác nhận được phần quà tặng mình đã lựa chọn và bí mật mang đến. Một trò chơi vô cùng ý nghĩa và sâu sắc dành riêng cho dịp Giáng sinh phải không các bạn? Nhưng sau đây chúng ta sẽ làm cho trò chơi thêm phần vui nhộn, thú vị và hồi hộp hơn bằng một vài cách rất đơn giản.

Đây là những gì các bạn cần chuẩn bị:

• Quà [tất nhiên rồi, không có quà thì làm sao mà chơi ^^]

• 2 xúc xắc [xí ngầu] 6 mặt, các bạn có thể tìm được trong các bộ trò chơi Cờ cá ngựa hay Cờ tỷ phú,...

Về phần quà, các bạn nên có quy định trước thay vì ai muốn mua gì cũng được, để cho trò chơi thêm tính công bằng và buổi tiệc thêm vui vẻ. Các bạn có thể quy định về giá trị món quà, chẳng hạn như giá trị nằm trong khoảng 20.000đ đến 50.000đ, trên 50.000đ nhưng không được quá 100.000đ,... Ngay trong việc tìm được món quà hay và độc đáo nằm trong phạm vi giá trị được quy định trước cũng sẽ là một thách thức thú vị dành cho các bạn rồi, đúng không? Hãy thi xem ai sẽ là người chọn được món quà tuyệt vời nhất để mang đến nhé.

Số người chơi không giới hạn, chỉ có một yêu cầu duy nhất là mỗi người chơi, hay mỗi người đến tham dự buổi tiệc phải mang theo đúng 1 món quà [và chỉ một mà thôi nhé]. Và để tiện biết quà do ai mang đến, các bạn nên có một mảnh giấy để tên mình phía trên, hoặc một tấm thiệp nhỏ kẹp trong đó với lời chúc Giáng sinh hạnh phúc và ký tên mình.

Thế là đã xong phần chuẩn bị cho trò chơi rồi đấy. Chúng ta bước vào giai đoạn trò chơi thôi.

Phần I – Lấy quà

Các bạn ngồi thành một vòng tròn, ở giữa là đống quà để chung. Quà phải còn nguyên trong gói chưa khui nhé các bạn. Chọn một người để bắt đầu trò chơi, hãy chọn người có sinh nhật gần nhất sắp tới. Nếu có hai hoặc ba người có chung ngày sinh (woa, nghe cũng hay nhỉ!) thì các bạn hãy... oẳn tù tì nhé.

Người chơi đầu tiên sẽ bắt đầu. Mỗi vòng chơi các bạn chỉ làm một việc duy nhất mà thôi, đó là đổ xúc xắc, lưu ý là đổ cả 2 viên nhé, và theo tổng kết quả của 2 viên xúc xắc mà thực hiện một trong các hành động sau :

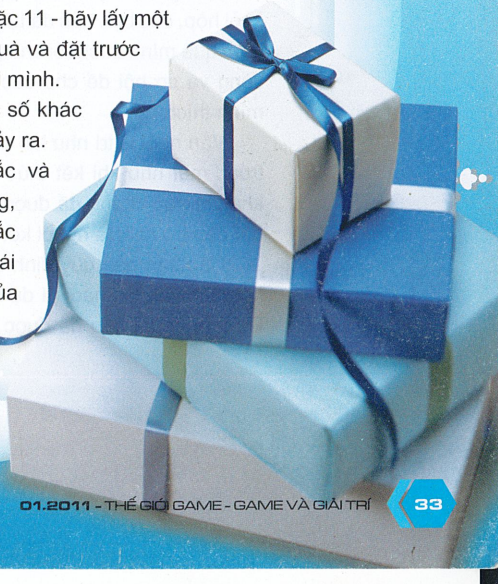
• Xúc xắc đổ ra 7 hoặc hai viên xúc xắc giống hệt nhau – xin chúc mừng người may mắn và bạn được chọn một hộp quà trong chồng quà để lấy về, đặt ngay trước mặt mình (vẫn chưa được khui đâu nhé).

• Xúc xắc đổ ra 3 hoặc 5 – hãy lấy một món quà trong chồng quà và đặt trước mặt người ngồi bên trái mình.

• Xúc xắc đổ ra 9 hoặc 11 - hãy lấy một món quà trong chồng quà và đặt trước mặt người ngồi bên phải mình.

• Xúc xắc đổ ra các số khác – không có chuyện gì xảy ra.

Sau khi đổ xúc xắc và hành động tương ứng, các bạn chuyển xúc xắc cho người ngồi bên trái và kết thúc lượt chơi của mình.



Cứ như vậy cho đến khi chồng quà ở giữa bàn đã được lấy hết, và vòng chơi lấy quà đã kết thúc. Sẽ có những bạn có nhiều quà ở trước mặt, và cũng sẽ có những bạn không có món quà nào. Đừng lo lắng, đây chỉ là vòng đầu mà thôi.

Một lưu ý quan trọng: Các bạn không nên để quà chính người nào đó đem tới trước mặt chính người đó. Trong trường hợp đó các bạn nên chuyển quà sang người tiếp theo. Ví dụ bạn A đổ ra 9, như vậy bạn A phải lấy một món quà trong chồng quà đặt trước mặt bạn B ngồi bên phải của mình. Bạn A không được chọn đúng món quà do bạn B mang đến để trước mặt B mà phải chọn món khác. Trong trường hợp không còn sự lựa chọn nào khác (hết quà để chọn), thì món quà của bạn B sẽ được chuyển tiếp đến bạn C ngồi bên phải bạn B.

Phần II – Khui quà

Và đây là phần thưởng cho những bạn may mắn trong vòng chơi vừa rồi. Các bạn sẽ được phép khui những món quà đặt trước mặt mình. Các bạn không có quà để khui thì cũng đừng buồn nhé, hoặc có thể năn nỉ các bạn nhiều quà cho khui ké, về khoản này không có luật nào cấm cũng như ép buộc các bạn cả, hãy tự thương lượng và xử lý với nhau.

Phần III – Chọn quà

Đây mới là phần hấp dẫn của cả trò chơi. Một khi những món quà xinh đẹp thú vị đã được lấy ra khỏi hộp, các bạn hẳn đã tự chọn cho mình được một món quà mình thích rồi chứ gì. Đây là phần chơi cuối cùng và cơ hội để cho các bạn lấy được món quà mình thích đấy.

Vẫn ngồi vị trí như lúc nãy, các món quà vẫn để trước mặt như khi kết thúc vòng chơi thứ nhất, chỉ khác là nay chúng đã được khui ra khỏi hộp. Người bắt đầu trò chơi là người kết thúc vòng chơi trước.

Các bạn nên quy định cụ thể vòng chơi này sẽ kết thúc vào lúc nào, ví dụ như sau 5 lượt chơi [sau khi mỗi người đều đã được đổ xúc xắc 5 lần] hoặc sau 30 phút. Quy định theo lượt sẽ chính xác và công bằng hơn, và nếu các bạn chơi đông hơn 10 người thì nên giới hạn không quá 3 lượt chơi, để khỏi kéo dài trò chơi trong thời gian quá lâu.

Sẵn sàng trong cuộc chiến quan trọng cuối cùng này chưa các bạn? Nào chúng ta cùng bắt đầu.

Tương tự như vòng chơi thứ nhất, mỗi lượt các bạn sẽ đổ xúc xắc và hành động dựa theo kết quả, sau đó kết thúc lượt và chuyển cho người chơi ngồi bên trái. Tuy nhiên những hành động này bây giờ có khác biệt rất nhiều đấy.

• Xúc xắc đổ ra 7 hoặc hai viên xúc xắc giống hệt nhau – xin chúc mừng người may mắn và bạn được chọn một món quà bất kỳ bạn muốn đang ở trước mặt bất kỳ ai, và đặt ngay trước mặt mình.

• Xúc xắc đổ ra 3 hoặc 5 – hãy chọn một món quà ở trước mặt mình và đặt trước mặt người ngồi bên trái mình.

• Xúc xắc đổ ra 9 hoặc 11 - hãy chọn một món quà ở trước mặc mình và đặt trước mặt người ngồi bên phải mình.

• Xúc xắc đổ ra các số khác – không có chuyện gì xảy ra.

Tương tự vòng trước, các bạn không được đưa cho người khác món quà họ đem đến.

Sau khi thời gian quy định đã hết, vòng chơi này sẽ kết thúc. Và những người chơi có quà trước mặt mình sẽ được lấy món quà đó. Chúc mừng Giáng sinh vui vẻ.

Nếu bạn có nhiều hơn một món quà trước mặt mình, đừng tham lam nhé bạn, Giáng sinh là mùa chia sẻ niềm vui, thế nên bạn hãy chọn một món bạn thích để giữ lại. Còn những món còn lại thì sao? Bây giờ bạn sẽ được vào vai Ông già Noel và tặng những món quà đó cho những bạn không có quà ở trước mặt. Thích nhé! Ai cũng có quà, bạn được chọn món quà bạn thích, lại được đóng vai Ông già Noel tặng quà cho bạn bè, còn gì hơn nữa? Một mùa Giáng sinh vui vẻ cho tất cả mọi người. Và hãy cùng nhau hát to… Merry Christmas!!! Nếu bạn cảm thấy

buổi tiệc kết thúc ở đây là hãy còn quá sớm, các bạn có thể đến với trò chơi tiếp theo…

Xúc xắc vui nhộn (Party Dice Game)

Dụng cụ:

- 1 viên xúc xắc 6 mặt.
- Giấy bìa cứng và dụng cụ cắt dán như kéo, hồ...
- Bút màu đủ loại, bút lông hay bút chì sáp cũng được.
- Đá đủ màu.

Chuẩn bị trò chơi:

• Giấy bìa cứng bạn cắt ra thành những hình vuông nhỏ, kích thước khoảng 6cm x 6cm. Các bạn cắt khoảng chừng 30 miếng là vừa. Hoặc nếu muốn tiết kiệm thời gian các bạn có thể đơn giản là cắt giấy vở hoặc giấy A4 rồi dán lên mặt trước của lá bài. Miễn sao các bạn hoàn thành được 30 miếng có thể ghi và vẽ lên được.

• Chừa ra 5 miếng để lại. Chia đều những miếng còn lại cho tất cả mọi người.

Những miếng này dùng để làm gì? Các bạn sẽ ghi lên đó, và nếu hứng thú thì vẽ thêm minh họa hay gì cũng được, những việc mà bạn muốn ai đó sẽ phải làm. Chẳng hạn như "Hát một bài", "Trồng cây chuối", "Sủa gâu gâu",... lưu ý nhỏ là nên quy ước trước để không đặt ra những yêu cầu vượt quá giới hạn của nhau nhé, các bạn. Sau khi ghi yêu cầu, các bạn có thể ký tên mình vào bên dưới, sau này sẽ rõ công dụng.

Còn 5 miếng được chừa sẵn ra? Các bạn hãy điền vào những hành động sau, mỗi miếng một hành động.

1. May mắn, bạn không phải làm gì cả.

2. Bước lùi 5 bước.

3. Tiến tới 3 bước.

4. Đổ xúc xắc và đi tiếp nào?

5. Bắt đầu (nhớ vẽ mũi tên vào nhé)

Lấy riêng miếng giấy có ghi chữ "Bắt đầu" ra. Tập hợp tất cả những miếng giấy của các bạn đã ghi xong lại, trộn chung với 4 miếng kia. Sau đó các bạn xóc thật đều lên để cho thứ tự đảo lộn. Rồi xếp chúng ra liên tục nhau tạo thành một con đường. Các bạn có thể xếp đường thẳng hay đường cong chữ S, đường tròn đều được. Đặt miếng "Bắt đầu" vào đầu đường.

Mỗi người chọn một viên đá có màu để tượng trưng cho mình và đặt vào ô bắt đầu. Nếu không có đá các bạn có thể cắt những hình tròn nhỏ rồi tô màu hoặc ký tên lên để tượng trưng cho mình cũng được.

Sẵn sàng chưa? Chúng ta cùng bắt đầu trò chơi vui nhộn này nào.

Hãy mời chủ nhà của buổi tiệc là người bắt đầu trước. Hoặc nếu các bạn tổ chức ở quán thì hãy dành quyền ưu tiên cho người chọn quán này. Mỗi lượt các bạn sẽ đổ xúc xắc, sau đó tiến số bước bằng với số xúc xắc và… thực hiện yêu cầu được ghi tại ô bạn đứng.

Đây là lúc các bạn hiểu công dụng của việc ký tên vào từng ô rồi đấy – để biết ai là người đã hãm hại mình, hay có thể để nhận ra chính bạn đã tự hãm hại bạn cũng nên.

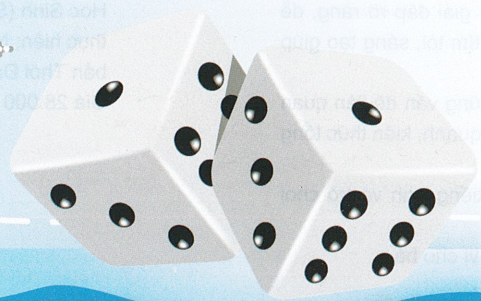
Để trò chơi được vui, các bạn hãy cố gắng thực hiện đúng yêu cầu của ô mình "đạp" phải.

Những ai đi hết con đường và về đích trước sẽ được ưu tiên ăn uống và ngồi nhìn những người còn lại thực hiện hành trình gian nan và hài hước này. Trò chơi chỉ kết thúc khi tất cả mọi người đều đã về đích. Không có người chiến thắng, vì tất cả các bạn đều là người chiến thắng, cái hay của trò chơi nằm ở trong quá trình chơi chứ không phải ở kết quả, đúng không nào?

Các bạn có thể tự chỉnh sửa trò chơi theo ý mình, tăng giảm số ô, tạo thành hình quái dị, thay đổi yêu cầu, đặt ra phần thưởng cho người đến trước và hình phạt cho người đến sau... sao cho hợp với nhóm của các bạn.

Một lần cuối, chúc các bạn có những giây phút tuyệt vời và một mùa Giáng sinh vui vẻ, hạnh phúc.

ĐĂNG KHOA



PHẦN MỀM DÀNH CHO CÁC BÉ (TT)

Có rất nhiều CD phần mềm dành cho bé, trong số này Thế Giới Game (TGG) tiếp tục giới thiệu thêm một số CD phần mềm điển hình bổ ích cho bé, đặc biệt là các bé tiểu học, với nội dung chương trình bám sát chuẩn sách giáo khoa.

Tên phần mềm	Nội dung nổi bật	Đối tượng phù hợp	Giá, Đơn vị thực hiện
PHÁT TRIỂN TƯ DUY NHẬN THỨC CỦA CÁC BÉ			
Bé học mầm non (tập 1)	Chương trình chia làm 3 cấp độ: dễ, trung bình và khó. Mỗi cấp độ bé sẽ được tham gia các trò chơi: Ban nhạc dế mèn; Cánh đồng của trâu con; Voi con đi công viên; Thám tử mèo đen; Bé là thiện xạ; Ngôi nhà của bé; Sư tử học chữ; Vào bếp cùng mẹ; Em là nhà khoa học; Khu rừng kỳ bí. Các trò chơi này giúp tư duy của bé nhạy bén, giúp bé quan sát tốt cuộc sống, khám phá sự vật, sinh vật và học chữ. Chương trình cho phép thiết lập nhạc nền, giọng thuyết minh, âm thanh hiệu ứng, chế độ bình thường hoặc toàn màn hình. Thư giãn với xếp hình nền, công cụ bé tập vẽ, lắp đồ vật phù hợp, tìm điểm khác nhau. Chương trình có giao diện đơn giản, thân thiện, dễ sử dụng giúp các bé tăng khả năng quan sát.	**3-6 (tuổi)**	Nhóm Phát Triển Phần Mềm Sinh Viên Học Sinh (SSDG) thực hiện; Nhà Xuất bản Thời Đại. Giá 28.000 đồng.
Hãy trả lời em vì sao?	CD như một quyển sách bách khoa giải đáp những vấn đề, thắc mắc giúp các bé thiếu nhi khám phá những điều cần giải thích trong cuộc sống. Các câu hỏi "vì sao" được giải đáp rõ ràng, dễ hiểu. Thỏa mãn được trí tò mó, thúc đẩy sự tìm tòi, sáng tạo giúp trẻ trở thành người thông minh, năng động. Nội dung chính gồm 602 câu giải đáp về những vấn đề liên quan đến thế giới động vật, thực vật, thế giới xung quanh, kiến thức tổng hợp, khám phá tổng quát. Ngoài ra chương trình còn có trò chơi học tiếng Anh và trò chơi thư giãn. CD là cuộc du hành thiết thực, bổ ích và thú vị cho bé.	**4-9 (tuổi)**	Nhóm Phát Triển Phần Mềm Sinh Viên Học Sinh (SSDG) thực hiện; Nhà Xuất bản Thời Đại. Giá 28.000 đồng.

PHÁT TRIỂN KỸ NĂNG CỦA CÁC BÉ

Hành trình văn hóa – Tập 1: Đất nước Việt Nam

Nội dung CD là tập hợp những trò chơi giải trí, đố vui có chủ đề liên quan đến đất nước Việt Nam bao gồm địa danh, đồ vật, từ ngữ, danh nhân và ca dao nhằm giúp gợi nhớ những kiến thức về đất nước, tập quán, lịch sử... CD có hình thức và nội dung phù hợp với các bé thiếu nhi, tuy nhiên với lượng kiến thức tốt cũng là một tham khảo hay cho người lớn.

Cụ thể CD bao gồm 10 trò chơi: Nhìn hình đoán địa danh; Trắc nghiệm kiến thức địa danh Việt Nam; Đảo ô thông minh; Xoay ô hình thông minh; Xếp hình phong cảnh đẹp đất nước; Tìm điểm khác nhau trong hình ảnh về hình ảnh phong cảnh hay cảnh vật Việt Nam; Đồ vật lạ - tên gọi lạ; Từ ngữ 3 miền; Danh nhân đất Việt; Đồng dao.

CD trình bày đơn giản, có phần thư giãn là các trò chơi ngoại ngữ tiếng Anh và các trò thư giãn khác.

6-12 (tuổi)

Nhóm Phát Triển Phần Mềm Sinh Viên Học Sinh (SSDG) thực hiện; Nhà Xuất bản Đồng Nai; Giá 28.000 đồng/CD.

DVD Tuyển tập đồng dao cho bé

DVD hỗ trợ được nhu cầu tìm phương pháp giáo dục trẻ em hiệu quả, toàn diện trong thời buổi CNTT.

48 bài đồng dao, ca dao với kiến thức phong phú về tự nhiên, xã hội, mối quan hệ gia đình, bạn bè... Bên cạnh các bài đồng dao là những trò chơi dân gian đơn giản giúp các bé luyện phản ứng nhanh nhạy và những câu đố giúp các bé phát triển khả năng tư duy, khéo léo.

Chức năng karaoke giúp các bé nhanh chóng thuộc lời mỗi bài qua âm thanh và hình ảnh vui nhộn.

6-12 (tuổi)

Nhóm Phát Triển Phần Mềm Sinh Viên Học Sinh (SSDG) thực hiện; Nhà Xuất bản Đồng Nai; Giá 28.000 đồng/CD.

Let's go to learn English (đĩa 1)

Let's go to learn English gồm 6 đĩa. Đĩa 1 gồm 8 bài học về đồ chơi (toys), màu sắc (color), hình dạng (shapes), số (numbers), thú vật (animals), thức ăn (food), cơ thể của bé (my body) và khả năng của bé (abilities). Mỗi bài học gồm có 4 phần chính: từ - vocabulary, talk, alphabet và game. Nhiều hình ảnh đẹp minh hoạ cụ thể và âm thanh chuẩn với giọng trẻ em nước ngoài.

Ngoài ra, chương trình còn có các phần: Review - các bài tập tổng hợp theo 3 cấp độ dễ, trung bình, khó; Wordlist - một công cụ tra từ bao gồm các từ vựng trong đĩa 1; Relax - gồm các trò chơi tiếng Anh và cả các trò đố chữ, gỡ mìn, caro...

Chương trình CD dễ sử dụng, hình ảnh sinh động và âm thanh chuẩn giúp các bé tiếp thu bài học nhanh chóng.

6-14 (tuổi)

Nhóm Phát Triển Phần Mềm Sinh Viên Học Sinh (SSDG) thực hiện; Nhà Xuất bản Thời Đại. Giá 28.000 đồng.

Học tốt Tiếng Việt lớp 1

Chương trình dựa theo sách giáo khoa tiếng Việt lớp 1. Nội dung chia làm 3 phần chính: Phần học tiếng Việt - Các bé sẽ được học vần với 103 bài học. mỗi bài học bao gồm tập đọc, tập viết, tập nói theo từng âm, chữ, vần. Bên cạnh đó các bé sẽ tập đọc, viết chính tả và nghe kể chuyện theo các chủ điểm về nhà trường, gia đình, thiên nhiên và đất nước.

Phần bài tập tổng hợp với 100 bài tập được minh họa bằng hình ảnh đẹp mắt sinh động.

Phần trắc nghiệm với 300 câu trắc nghiệm tổng hợp có tính thời gian và có đáp án.

Thư giãn với nhiều trò chơi.

Lớp 1

Nhóm Phát Triển Phần Mềm Sinh Viên Học Sinh (SSDG) thực hiện; Nhà Xuất bản Thời Đại; Giá 24.000 đồng.

Em học tốt Tiếng Việt lớp 2

Nội dung bám theo chương trình học của sách giáo khoa Tiếng Việt lớp 2. Bài học được chia nhỏ theo tuần với các phần học: tập đọc, kể chuyện, chính tả, luyện từ và câu.

Bên cạnh phần nội dung chính , CD còn có bài tập tổng hợp và bài tập trắc nghiệm để các em thực hành và ôn tập.

CD trình bày sinh động phù hợp với lứa tuổi tiểu học. Ngoài ra CD còn có phần thư giãn là các trò chơi ngoại ngữ tiếng Anh và các trò thư giãn khác.

Lớp 2

Nhóm Phát Triển Phần Mềm Sinh Viên Học Sinh (SSDG) thực hiện; Nhà Xuất bản Thời Đại; Giá 24.000 đồng.

Em học tốt Tiếng Việt lớp 3

Theo chương trình học của sách giáo khoa Tiếng Việt lớp 3.
Mỗi chủ đề gồm 5 phần chính: tập đọc, chính tả, tập làm văn, luyện từ và câu, kể chuyện.
Bài tập tổng hợp gồm 150 bài chính tả, 100 bài luyện từ và câu. Bên cạnh 300 câu bài tập trắc nghiệm tổng hợp có đáp án để các em thực hành và ôn tập.
CD trình bày sinh động phù hợp với lứa tuổi tiểu học, có phần thư giãn là các trò chơi ngoại ngữ tiếng Anh và các trò thư giãn khác.

Lớp 3

Nhóm Phát Triển Phần Mềm Sinh Viên Học Sinh (SSDG) thực hiện; Nhà Xuất bản Đồng Nai
Giá 24.000 đồng/CD.

Em học tốt Tiếng Việt lớp 4

Phần bài học được chia theo từng chủ điểm, từng tuần bám sát theo chương trình học của các bé, Gồm các chủ điểm sau: Thương người như thể thương thân, Măng mọc thẳng; Trên đôi cánh ước mơ; Có chí thì nên; Tiếng sáo diều; Người ta là hoa đất; Vẻ đẹp muôn màu; Những người quả cảm; Khám phá thế giới; Tình yêu cuộc sống.
Bài tập tổng hợp gồm 60 bài tập chính tả và 40 bài tập luyện từ và câu. Bên cạnh 300 câu trắc nghiệm tổng hợp có tính điểm và thời gian làm bài.
Thư giãn với chuyện cổ tích VN, và các trò thư giãn khác.

Lớp 4

Nhóm Phát Triển Phần Mềm Sinh Viên Học Sinh (SSDG) thực hiện; Nhà Xuất bản Thời Đại;
Giá 24.000 đồng.

Em học tốt Toán lớp 2

Mỗi học kỳ là một CD. Chỉ mới phát hành tập 1 – học kỳ 1.
Với CD, các em học sinh được tiếp cận với phương pháp học tập hoàn toàn mới lạ, sinh động và hấp dẫn với nội dung theo đúng chương trình chuẩn sách giáo khoa toán lớp 2.
Bài giảng vui tươi với 10 bài tập áp dụng cho mỗi bài học. Để ôn tập chương trình có phần bài tập tổng hợp theo từng chương với việc kiểm tra đáp án rõ ràng giúp bé dễ nắm bắt lại kiến thức đã học. Bên cạnh đó bài tập trắc nghiệm và các bộ đề mẫu giúp các bé nắm vững vàng kiến thức chương trình học.
Thư giãn với các trò chơi phù hợp lứa tuổi tiểu học.

Lớp 2

Nhóm Phát Triển Phần Mềm Sinh Viên Học Sinh (SSDG) thực hiện; Nhà Xuất bản Thời Đại;
Giá 24.000 đồng.

Em học tốt Toán lớp 3

Mỗi học kỳ là một CD. Chỉ mới phát hành tập 1 – học kỳ 1 với nội dung bám sát chương trình sách giáo khoa.
Bài giảng rõ, dễ hiểu với các bài tập áp dụng cụ thể. Bên cạnh là bộ đề gợi mở cách làm, giúp các em phát triển tư duy toán học một cách tối ưu. Bài tập tổng hợp theo từng chương có đáp án và 150 câu trắc nghiệm giúp các em tổng hợp kiến thức chương trình học.
CD trình bày sinh động có phần thư giãn với các trò chơi đơn giản phù hợp với các bé tiểu học.

Lớp 3

Nhóm Phát Triển Phần Mềm Sinh Viên Học Sinh (SSDG) thực hiện; Nhà Xuất bản Thời Đại;
Giá 24.000 đồng.

Em học tốt Toán lớp 4

Mỗi học kỳ là một CD. Chỉ mới phát hành tập 1 – học kỳ 1. Nội dung phần mềm theo chuẩn sách giáo khoa lớp 4.
Phần bài giảng sinh động, vui tươi dễ lôi cuốn giúp các bé ham thích học toán. 10 bài tập áp dụng đi theo mỗi bài giảng sẽ giúp các bé hiểu rõ hơn từng vấn đề học. Để ôn luyện và kiểm tra kiến thức đã học có các bài tập tổng hợp theo từng chương có đáp án, 150 câu hỏi trắc nghiệm và bộ đề gợi mở giúp các bé nắm vững vàng kiến thức toán học.
CD với hình ảnh sinh động, âm thanh rõ ràng và phần thư giãn phù hợp với các bé tiểu học.

Lớp 4

Nhóm Phát Triển Phần Mềm Sinh Viên Học Sinh (SSDG) thực hiện; Nhà Xuất bản Thời Đại;
Giá 24.000 đồng.

Địa chỉ phát hành: Tìm mua ở các nhà sách tại TP. HCM.
SSDG: 575/47/41 Cách Mạng Tháng 8, P.15, Q.10, TP.HCM; ĐT: (08) 3862 6787; Fax: (08) 3910 0128;
Email: student_soft@yahoo.com; Web: www.phanmemsinhvien.com

Trong Tron: Evolution (tạm dịch "Bảo vệ siêu máy chủ"), bạn sẽ vào vai một phần mềm bảo mật với tên gọi Anon (vô danh) giúp Kevin Flynn và Tron ngăn chặn một hệ thống điện toán lưới đang tiến hoá đến mức khó kiểm soát.

KẺ "VÔ DANH" TRONG SIÊU MÁY CHỦ

TRON EVOLUTION

PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Disney Interactive Studios			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	Pentium D 3,0GHz
Propaganda Games		RAM	1 GB
THỂ LOẠI		VGA	NVIDIA ® 8800 GT hoặc cao hơn, ATI Radeon ™ HD 3870
Hành động			
NGÀY PHÁT HÀNH	07/12/2010		
ESRB (TUỔI)	Teen	OS	XP SP3 / Vista SP2 / 7

Nếu đã từng chơi qua Tron 2.0 (phát hành năm 2003) thì chắc hẳn ấn tượng về trò chơi này vẫn còn đó vì phong cách đồ họa độc đáo dựa trên cốt truyện của bộ phim Tron, do Walt Disney sản xuất năm 1982. Phải mất đến 7 năm ròng rã Tron mới trở lại với người hâm mộ bằng phiên bản Tron Evolution.

Do mang tính chất cầu nối cho sự ra mắt của phim Tron Legacy nên phiên bản Tron Evolution khiến không ít game thủ hoài nghi về chất lượng, dù nhà sản xuất đã từng hứa hẹn rất nhiều về phong cách trò chơi sẽ được tổng hợp từ những phần hay nhất của các trò chơi đình đám đã được phát hành.

Từ câu chuyện 28 năm trước

Ngay từ đoạn giới thiệu người chơi bắt gặp hình ảnh một cuộc đua Light Cycle quen thuộc vốn đã làm nên tên tuổi của Tron 2.0. Khung cảnh cuộc đua xe hoành tráng, giằng co đầy quyết liệt để rồi kết thúc bằng cuộc chiến với vũ khí quen thuộc. Chiếc đĩa ánh sáng Light Disc đã phần nào giúp nhiều người chơi mãn nhãn khúc dạo đầu. Tuy nhiên, cũng cần lưu ý cho những ai đã từng chơi qua Tron 2.0 là Tron Evolution tuy được coi như cầu nối giải thích hai phiên bản nhưng nội dung gần như độc lập hẳn với phiên bản đầu, vì đa phần chúng thiên về giải thích những sự kiện xảy ra bên trong siêu máy chủ khổng lồ Tron.

Mở đầu câu chuyện là hacker Kevin Flynn đang ghi hình những nhận định lo lắng của ông về sự tiến hoá bất ngờ của hệ thống điện toán lưới (the grid). Một chủng loài chương trình mới mang tên Iso (isomorphic algorithms) đã tự hình thành trong mạng lưới này. Chúng là mối đe doạ với các chương trình cơ sở basics, bao gồm chương trình Clu mà Kevin viết để bảo vệ và xây dựng hệ thống. Clu luôn tỏ ra bất đồng quan điểm với Flynn trong đa phần những cuộc tranh luận nên hắn đã quyết định lật đổ Flynn, thành lập một chế độ của riêng mình. Đó là khi bạn – một phần mềm giám sát an ninh mạng tên Anon (viết tắt của từ Anonymous, nghĩa là "vô danh") cũng như Tron do Flynn viết ra - vào cuộc.

Di chuyển theo cách trong siêu máy tính

Hành động đầu tiên bạn được hướng dẫn trong trò chơi là những bước chạy nhảy cơ bản. Đó là những pha chạy tường điêu luyện, để rồi chuyển hướng bằng cách lao người bám vào bức tường này đến bức tường khác. Tuy nhiên, trò chơi cũng bổ sung thêm vài điểm khác biệt, chẳng hạn những điểm tựa có tác dụng như lò xo giúp người chơi nhảy cao hơn hay việc thay đổi những điểm bám trên tường bằng những tấm đệm có diện tích lớn hơn, nhằm giảm khả năng "tử ẹo" khi nhảy không chính xác. Thêm vào đó, đôi khi vẫn có chút hơi hướng hành động chen vào những pha nhảy nhót trong trò chơi. Cụ thể, ở một số màn trò chơi yêu cầu ngay trong lúc nhảy bạn phải dùng chiếc đĩa ánh sáng Light Disc kích hoạt tấm thềm kim loại để chúng vươn dài ra đón lấy nhân vật chính.

Các pha hành động trong trò chơi tương đối đa dạng xoay quanh hai phương án là: cận chiến và tầm xa. Ở những khoảng cách xa Light Disc hoạt động giống như một chiếc boomerang, tự động trở về tay bạn sau khi được phóng đi. Còn trong cận chiến thì hoạt động giống như các loại vũ khí cơ bản thông thường. Dĩ nhiên, do chiếc đĩa ánh sáng là nhân vật chính trong các pha chiến đấu nên từ đầu cho đến lúc kết thúc trò chơi bạn sẽ không được cung cấp thêm bất kỳ loại vũ khí nào nữa. Đến lúc này ắt hẳn rất nhiều bạn sẽ cảm thấy thất vọng vì kho vũ khí hạn hẹp của trò chơi. Tuy nhiên, lồng trong các chiêu thức tấn công Light Disc còn có một số tuyệt chiêu nhất định, với cách thức sử dụng khác nhau, mà theo định dạng trong trò chơi chia ra 4 loại, nhưng đặc biệt nhất là Heavy Disc và Bomb Disc. Với Heavy Disc nhân vật của bạn sẽ tạo thành một trường lực nhất định hất tung các đối thủ xung quanh bạn. Còn Bomb Disc thì tuyệt vời hơn bởi không những nó tạo ra những hiệu ứng cháy nổ hoành tráng mà còn vì lượng sát thương lớn trong thời gian ngắn, thích hợp trong các thử thách về thời gian hay số đông. Chính vì tính ưu việt của các chiêu thức

đặc biệt hơn hẳn các chiêu thức thường, thậm chí hơn cả những chiêu combo do bạn tạo ra nên vô tình lối chơi trở nên quá phụ thuộc vào chúng. Dù các chiêu đặc biệt không thể dùng liên tục, bởi vì chiếc đĩa cần một khoảng thời gian để khôi phục năng lượng, nhưng việc đánh giá thấp các chiêu thông thường làm giảm đi phần nào tính đa dạng trong mảng hành động. Trong phim Light Disc được coi như một món vũ khí nguy hiểm với khả năng tiêu diệt mục tiêu trong một lần phóng. Tuy nhiên, trong trò chơi khả năng sát thương đã giảm đi phần nào nhằm tăng tính thử thách. Đồng thời, người chơi phải kết hợp với các pha bay nhảy hợp lí để có thể mang lại hiệu quả cao nhất.

Vài nét đáng khen

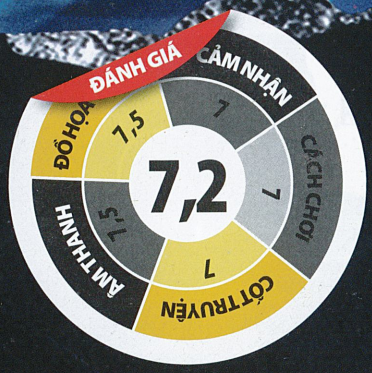
Phải nói Tron Evolution kế thừa rất tốt khả năng "phù thủy thị giác" vốn đã nổi tiếng của series Tron, mà nền tảng vốn dựa trên sự tương phản về màu sắc, đặc biệt với những dải màu sáng trên chiếc áo giáp giống như được gắn các thanh gươm ánh sáng của dòng game Star War. Đối lập với màu xanh của nhân vật chính, tông màu phe đối phương cũng "màu mè" không kém với hai màu vàng và da cam nổi bật. Sau màn chạm trán với nhân vật chính của phe phản diện thế giới trong Tron không còn tiệp một màu xanh nữa. Thay vào đó là sắc vàng, cam của đối thủ, đặc biệt tại một số bức tường hay nền đất xuất hiện vài chỗ loang lổ màu vàng, (lỗ hổng số) tạo thành các cổng cho đối thủ thâm nhập. Nhân vật chính cũng sẽ gặp nguy hiểm khi tiếp xúc với các điểm như vậy, thế nên cách tốt nhất là bạn phải tránh chiến đấu ở gần nơi những lỗ hổng này xuất hiện.

Không gian Tron Evolution tương đối rộng lớn và giống nhau trong lối kiến trúc, thế nên người chơi phải thực hiện các động tác bay nhảy khá thường xuyên thay cho việc đi hay chạy bộ. Đôi lúc bạn cũng sẽ gặp một chút khó khăn trong vấn đề tìm đường. Lúc đó chỉ cần nhấn phím "Tab" trò chơi sẽ hướng dẫn lối đi cho bạn cụ thể. AI của máy cũng tương đối tốt chứ không đến nỗi khù khờ, nếu chơi ở độ khó cao nhất lắm lúc bạn cũng sẽ bắt gặp những tình huống "ngàn cân treo sợi tóc". Bởi đối thủ sẽ trở nên dai sức, khả năng tấn công hiệu quả, biết kết hợp lẫn nhau khi lợi thế về quân số. Đặc biệt, về sau bạn sẽ phải đối phó với số lượng đối phương đông đảo nên việc phải sử dụng các chiêu thức đặc biệt là tương đối hợp lý. Đồ họa có thể coi như điểm nhấn sáng giá nhất trong toàn bộ trò chơi, với phong cách đậm chất Tron. Tông màu trong toàn bộ trò chơi cũng rất tươi sáng và chi tiết, mô tả khá tốt thế giới số đầy kì bí. Điểm than phiền duy nhất ở khâu đồ họa có lẽ chính là khuôn mặt các nhân vật trong trò chơi làm tương đối xấu so với các nhân vật trong phim. Đặc biệt là nhân vật nữ chính Quorra được dựng bằng đồ họa vi tính không thể xinh đẹp bằng nhân vật do Olivia Wilde thủ vai.

Những hạn chế lớn

Tron sẽ không còn là Tron nữa nếu như không kể đến chiếc xe Light Cycle. Và quả thật mô hình cũng như việc lái chiếc xe này trong những pha hành động rất quan trọng đến yếu tố thành bại của trò chơi. Tuy nhiên, các màn đua xe ánh sáng Light Cycle không lột tả được tính chất nghẹt thở và không khí căng thẳng như trong phim hay đơn cử giống như phiên bản trước. Phần lớn thời gian người chơi sử dụng phương tiện đặc biệt này là để di chuyển từ nơi này sang nơi khác hoặc chạy trốn một khu vực đang sụp đổ.

Ba mẫu xe được thiết kế riêng biệt tạo sự phong phú nhất định cho mảng đua xe trong trò chơi. Mẫu thứ nhất là nguyên bản thiết kế của nhà sản xuất, mẫu thứ hai là thiết kế dựa trên bộ phim Tron năm 1982 và mẫu còn lại được làm theo kiểu dáng của Light Cycle trong Tron Legacy sắp trình làng. Phong cách đua xe được cải tiến đáng kể với việc bạn phải cố gắng tạo ra các chướng ngại vật để cản đường và phá hủy những xe đối phương đang bám đuôi mình. Đáng tiếc là những mục chơi như vậy thường không nhiều nên gây ra không ít hụt hẫng cho người chơi.



Ngoài ra, trò chơi cũng bổ sung thêm mục chơi mạng hỗ trợ đến 10 người cùng chơi trong một màn đấu online. Tuy nhiên, việc không cho phép sử dụng Light Cycle trong mục chơi mạng mà thay vào đó là những pha hành động một lần nữa giới hạn sự thành công của Tron. Không biết đây có phải là dụng ý của nhà sản xuất muốn để ngỏ cho việc sản xuất phiên bản Tron Legacy hay không? Phần âm thanh trong trò chơi thiếu đi những bản nhạc sôi động, chỉ có âm thanh các vật dụng, tiếng bước chân chạy trên nền đất..., nên đôi khi không khí trong trò chơi trở nên ảm đạm là điều tất yếu.

Lựa chọn mùa Nô-en

Tuy còn khá nhiều hạn chế nhưng nếu bạn là một fan của phiên bản Tron 2.0 thì Tron Evolution quả thật không đến nỗi quá tệ. Đặc biệt, trong dịp Giáng sinh cùng bạn bè tham gia thi đấu trên những bản mode của trò chơi là điều khá thú vị.

QUANG ANH

ƯU:

- Đồ họa đậm nét Tron.
- Chơi mạng thú vị.
- Chiêu thức đặc biệt khá đẹp mắt.

KHUYẾT:

- Đua xe thiếu đa dạng.
- Lối chơi phụ thuộc nhiều vào chiêu thức đặc biệt.
- Cốt truyện đơn giản.
- Âm thanh còn đơn điệu.

Giá trị thực sự của Nail'd vẫn thiên về khía cạnh giải trí là chủ yếu. Bạn chỉ có một nhiệm vụ duy nhất trong toàn bộ trò chơi là chạy chạy...và chạy

NAIL'D

PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Deep Silver			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 3.2 Ghz
Techland (Poland)			1 GB
THỂ LOẠI			
Racing		VGA	256 MB (Shader 3.0)
NGÀY PHÁT HÀNH	30/11/2010		
ESRB (TUỔI)	Everyone	OS	Windows XP, Vista

Nail'd là một trò chơi đua xe thuộc thể loại off-road (đua xe địa hình) tập trung chủ yếu vào những chiếc ATV và môtô vượt địa hình, được sản xuất bởi hãng Deep Silver, do Techland (Ba Lan) phát triển. Dù trong thị trường những trò chơi này tương đối ít, nhưng không hẳn là chưa có đại diện xuất sắc. Mặt khác, rất khó tạo ra được bước đột phá trong thể loại này vì đa số chúng đều đã được khai thác tương đối tốt, cũng như gần hết các ý tưởng. Chính vì thế, muốn có được một sản phẩm thỏa mãn nhu cầu đặt ra là điều không phải dễ.

Nhập cuộc

Tiết tấu của trò chơi diễn ra khá nhanh, đặc biệt tại các màn chơi, thứ duy nhất mà bạn cảm nhận ngay đầu tiên chính là tốc độ. Trò chơi có hai mục đua chính: Tournament và Go Off-Road. Tại mục Tournament bao gồm 15 vòng đấu để tranh chức vô địch, nhưng trong mỗi vòng đấu tối đa có 6 màn, tối thiểu là một màn. Tính tổng cộng mục Tournament có 50 màn (bao gồm cả màn hướng dẫn). Địa hình của các màn chơi tương đối đa dạng, khi thì ở vùng sa mạc nóng bỏng ở Arizona (Mỹ), đến những vùng đồi núi đầy tuyết, hay các rừng cây ngập tràn ánh nắng... Nhưng quả thật chúng khá rối rắm chứ không hề theo một khía cạnh hay khuôn mẫu nhất định.

Chẳng hạn, như tại địa hình sa mạc, thỉnh thoảng vẫn xuất hiện những xác máy bay cũ mà bạn có thể chui vào, những mỏm đá gắn thêm các tấm kim loại tạo thành tấm đà cho những cú bay xe,... Tất cả chúng đều được bố trí ngẫu nhiên trong các màn chơi nên lúc đầu không ít người chơi gặp khó khăn khi chưa bắt kịp nhịp độ trò chơi và họ rất dễ lao ra khỏi phạm vi đường đua. Còn khi đã quen thuộc, bạn chỉ cần theo dõi những tấm bảng chỉ đường để có thể chuẩn bị thực hiện một cú nhảy đẹp mắt mà vẫn tiếp đất an toàn và chính xác. Hạn chế nhất ở trò chơi vẫn là thiếu bản đồ đường đua để người chơi có thể đưa ra chiến thuật hợp lý, dù vậy điểm này có thể châm chước được vì đa số địa hình trong trò chơi thường thay đổi liên tục nên rất khó định hình một cách cụ thể.

Tinh chỉnh

Trong Nail'd bạn có quyền lựa chọn giới tính cho tay đua, lựa chọn xe nhưng chỉ giới hạn trong hai loại ATV hay MTV. Ngoài ra, trò chơi còn cung cấp 8 tùy chọn với chiếc xe của bạn, trong đó 7 mục là những thay đổi về cơ cấu kỹ thuật, mục còn lại thiên về điều chỉnh khía cạnh màu sắc. Dù kho nâng cấp tương đối ít, chỉ khoảng 6,7 món cho một mục nâng cấp nhưng việc thay đổi chúng ảnh hưởng tương đối rõ rệt đến chiếc xe của bạn. Thứ mang tính đa dạng nhất trong kho nâng cấp có lẽ chính là những tấm decan để trang trí cho chiếc xe, đa số đều rất đẹp và bắt mắt. Hầu hết những tinh chỉnh đều nằm trong mục Garage, đồng thời mục này cũng chứa những con số thống kê về khả năng của người chơi.

Nếu bạn muốn chơi lại một màn nào đó thì Go Off-Road cung cấp những lựa chọn cơ bản rất quen thuộc trong thể loại đua xe như: Time Attack, Quick Event, Custom Tournament. Trong bất kỳ mục nào của ba phần trên bạn được quyền chọn địa điểm thi đấu, giới hạn số lượng đối thủ trong từng màn và một số tinh chỉnh nhỏ khác.

Thích thú xe bay

Phần đua xe có khá nhiều điểm thú vị, đặc biệt là những pha bay xe mang lại nhiều cảm giác phấn khích. Đáng tiếc, trò chơi không có những pha biểu diễn để kiếm điểm nâng cấp hay mở khóa những món đồ đặc biệt, một thiếu sót rất lớn ở thể loại này. Sau khi bạn lao ra khỏi đà dốc, giờ đây việc còn lại chỉ là gán cho các phím mũi tên lên để nâng cao khoảng cách chiếc xe tạo được, hay thu ngắn lại để tránh các vật cản bằng phím mũi tên xuống và điều chỉnh qua trái, phải bằng các phím còn lại.

Độ cao mà chiếc xe đạt được khi lao ra khỏi đà dốc đôi khi đạt đến mức vô lý. Đã vậy khi nhảy cao đến đâu thì bạn và chiếc xe cũng chẳng hề hấn gì nếu tiếp đất đúng làn đường đã định, chỉ khi nào đáp ra ngoài đường đua chính, bị vướng hay va chạm mới phải ngồi đợi load lại cảnh đó trong ít giây. Khi tham gia các vòng đua, cũng cần lưu ý đến những vòng tròn hay chiếc cột lửa trong trò chơi. Vì bạn cần phải nhảy qua chúng mới có thể tích lũy được năng lượng sử dụng cho việc tăng tốc của xe. Trình độ các tay đua đối thủ tạm chấp nhận được, dù thật sự bạn chỉ phải tranh chấp với khoảng 1-2 người có khả năng thật sự trong lực lượng hùng hậu gồm 11 tay đua máy. Cộng với việc dù bất cứ chiếc xe nào của đối thủ va chạm với xe bạn thì gần như phần thắng vẫn luôn thuộc về người chơi. Chính vì thế bạn chẳng khác nào "kẻ hủy diệt" trong cuộc đua nên không tạo ra được cảm giác thích thú khi phải tranh chấp quyết liệt, hay so kè với đối thủ khác để giành thứ hạng cao. Chỉ cần bạn chạy tốt, đồng thời tránh được việc va chạm quá nhiều thì việc đạt thứ hạng đầu tương đối dễ dàng.

Còn nhiều sạn

Dù trong lúc thi thố tài lái xe phần nhạc nền trong trò chơi giúp bạn tạo thêm hưng phấn khá tốt, nhưng các mặt còn lại thì chưa được đầu tư thỏa đáng cho lắm, nhất là tiếng động cơ xe nghe không thật. Cũng như khi kích hoạt chức năng tăng tốc, âm thanh giống như bị dồn lại rất khó nghe. Phần đồ họa dù tương đối khá hơn trong việc thể hiện cảnh vật nhưng vẫn còn rất nhiều lỗi lớn. Chẳng hạn, việc mô tả môi trường còn khá vụng về khi chiếc xe chạy với tốc độ cao trên các môi trường khác nhau thì bạn không cảm nhận được bất cứ vật gì bị bánh xe tung lên mà thay vào đó chỉ là những đám bụi mù. Khi xe chạy qua một vũng nước thì hiệu ứng nước bắn lên màn hình khá thú vị, nhưng bề mặt của vũng nước đó gần như chẳng hề lay động.

Trong khi đua chung với đối thủ máy trò chơi trộn lẫn cả hai thể loại ATV và MTV đua chung với nhau tạo thành một cuộc đua khá hỗn độn. Thêm vào đó trò chơi tạo cho bạn cảm giác giống như đang đua các tựa game ngày xưa không đòi hỏi quá nhiều lưu ý. Bạn chỉ có một nhiệm vụ duy nhất trong toàn bộ trò chơi là chạy, chạy... và chạy. Do đó, trò chơi không tạo được nhiều ấn tượng, đồng thời rất dễ tạo cảm giác nhàm chán về sau. Dù khía cạnh nâng cấp xe tương đối chấp nhận được, nhưng chừng đó chưa đủ vớt vát được chất lượng toàn bộ trò chơi.

Nếu bạn không phải là người ưa thích bay nhảy thì mới tạm chấp nhận được Nail'd. Vì trò chơi có quá ít đổi mới và sự đầu tư cần thiết để tạo ra bước đột phá hay đơn giản là giá trị chơi lại.

DUỆ LONG

ƯU :

- Bay xe thú vị
- Nhiều màn đua
- Mảng nâng cấp chấp nhận được

KHUYẾT :

- Còn nhiều lỗi vụn vặt
- Lối chơi đơn điệu
- Âm thanh và đồ họa thiếu đầu tư thỏa đáng

TÊN GAME: EMERGENCY 2012
THỂ LOẠI: Chiến thuật
PHÁT HÀNH: Valu Soft
PHÁT TRIỂN: Deep Silver
NGÀY PHÁT HÀNH: 05.11.2010
ESRB (TUỔI): E (Everyone)
HỆ MÁY: PC

EMERG
LỰC LƯỢNG CỨU HỘ

NHIỆM VỤ CHÂU ÂU

Yêu cầu cao nhất đồng thời là yếu tố sống còn của công tác cứu hộ chính là vấn đề thời gian, nếu bạn giải quyết tốt vấn đề này thì công việc sẽ dễ thở hơn rất nhiều. Khi có sự cố xảy ra, bạn phải thu thập thông tin, xác định vị trí, khả năng áp dụng loại phương tiện nào... Tất cả những chi tiết đó họp lại mới có thể tạo được thành công nhất định. Game vẫn giữ nguyên những mục chơi từ phiên bản trước gồm: Campaign, Free Play, Multiplayer với giao diện khá đơn giản và thuận tiện. Mục chơi Campaign tuy chỉ vỏn vẹn có 12 nhiệm vụ, nhưng quy mô khá lớn tại các thành phố lớn của châu Âu, như tại Đức nhiệm vụ trải đều khắp các bang Frankfurt, Hamburg. Tại phần Free Play cung cấp ba bản đồ chơi chính, người chơi sẽ được trang bị một số lượng nhất định các đơn vị cần trong các kịch bản khác nhau được tạo ra như: bão, mưa lớn... Càng về sau độ khó càng được nâng lên nên bạn phải thêm phần tính toán chi tiêu ngân sách sao cho thích hợp để có thể mua những thiết bị tốt nhất nhằm tìm cách khắc phục thảm họa, đồng thời tránh cho nó lan ra diện rộng. Với mục chơi mạng hỗ trợ 4 người cùng chơi giúp bạn có thể so kè điểm số hay đơn giản xem ai nhanh tay hơn giải quyết được vấn đề.

CỨU HỘ VÀO CUỘC

Quy trình cứu hộ diễn ra rất sát với thực tế, chẳng hạn việc cứu người không chỉ đơn giản là mang nạn nhân đến bệnh viện mà bạn còn phải sơ cứu thật cẩn thận. Đặc biệt với những chấn thương nghiêm trọng thì giai đoạn này vô cùng quan trọng, ảnh hưởng rất nhiều đến kết quả của bạn. Ngay cả việc chữa cháy cũng yêu cầu bạn phải điều khiển nhân vật lấy ống dẫn nước từ xe cứu hỏa, sau đó mới lắp vào các họng cung cấp nước được bố trí rải rác trên bản đồ. Bạn không chỉ tập trung duy nhất vào việc chữa cháy mà còn phải quan sát xem có những vật thể nào dễ cháy nằm trên đường đi của ngọn lửa để dọn dẹp nhằm tránh ngọn lửa không lan rộng. Do đơn vị chủ lực là lính cứu hỏa nên đơn vị này có khá nhiều ưu ái như được trang bị rất nhiều dụng cụ hỗ trợ và trong đa số các nhiệm vụ đơn vị này đều đóng vai trò chủ lực. Độ khó cũng tăng dần qua các màn chơi do bổ sung nhiều yêu cầu, giới hạn về mặt thời gian.

Các nâng cấp trong trò chơi tương đối thú vị với rất nhiều lựa chọn các đơn vị hỗ trợ. Bạn có thể nâng cấp từ những

ENCY 2012

Thể loại mô phỏng cứu nạn hầu như chỉ có một đại diện duy nhất là Emergency của hãng Deep Silver. Chính vì thế tựa game này gần như "làm mưa làm gió" suốt một thời gian dài mà không hề gặp trở ngại cạnh tranh từ các đối thủ khác.

EMERGENCY 2012
LỰC LƯỢNG CỨU HỘ

CẤU HÌNH TỐI THIỂU		
	CPU	Core 2 Dual 2Ghz
	RAM	1 GB
	VGA	256 MB
	OS	XP SP3/Vista SP1/Windows 7
	HDD	1 GB

ƯU	KHUYẾT
» Lối chơi chiến thuật tốt. » Các đơn vị hợp tác nhịp nhàng. » Nhiều phương án lựa chọn.	» Đồ họa chưa đẹp. » Không có nhiều cải tiến đáng kể.

thứ đơn giản nhất như trang thiết bị mang theo đến phần phức tạp hơn là số lượng nhân viên cứu hộ. Nếu việc nâng cấp diễn ra không hợp lý rất dễ gây ra tình trạng lãng phí, có khi một đơn vị phải cật lực làm việc trong khi đơn vị khác lại "ngồi chơi xơi nước". Việc này sẽ trở nên nguy hiểm trong các trường hợp bạn phải thao tác trong một môi trường rộng lớn như khi xảy ra các thiên tai thảm khốc như động đất, bão. Ngân sách cho việc nâng cấp cũng không mấy dồi dào nên bạn cũng cần cân nhắc khi lựa chọn, vì khi đã mua rồi thì hầu như không thể thay đổi. Emergency 2012 mang trong mình yếu tố chiến thuật nên trong việc sử dụng các phương tiện còn phải cân nhắc đến địa hình tại mỗi màn chơi. Ở những nơi các phương tiện trên bộ không thể di chuyển đến thì bạn phải cần sự chi viện của trực thăng cứu hộ.

Các đơn vị trong trò chơi được thiết kế phối hợp khá nhịp nhàng, ăn ý nên chỉ cần bạn ra lệnh chính xác thì các đơn vị sẽ thực hiện công việc tương đối nhanh chóng. Mặt khác, camera được bố trí khá linh hoạt, đồng thời cho phép thay đổi góc nhìn từ trên cao hay cận cảnh giúp bạn có cái nhìn bao quát hơn toàn bộ hiện trường hay tập trung tại những điểm trọng yếu. Âm thanh thực hiện tương đối khá với giọng tiếng Anh khá rõ ràng tại màn hướng dẫn. Ngoài ra, tiếng động tại hiện trường được mô phỏng khá tốt như âm thanh "bập bùng" của một đám lửa đang cháy, hay tiếng động do những chiếc xe hay trực thăng cứu hộ tạo ra. Phần thiếu được đầu tư nhất trong toàn bộ trò chơi có lẽ chính là khâu thiết kế đồ họa. Hình ảnh trong game nhìn chưa được mãn nhãn dù bạn điều chỉnh "Very High" trong các thiết lập của trò chơi. Chẳng những không cải thiện được tình hình mà tại mức thiết lập này hiện tượng trồi sụt khung hình diễn ra khá thường xuyên. Các nhân vật hay công trình trong trò chơi khi zoom cận cảnh nhìn đầy góc cạnh không kém những khối lego, còn hiệu ứng cháy, nổ hay nước từ vòi phun nhìn rất giả tạo, bù lại giữa những nhiệm vụ thường xuất hiện các đoạn phim cắt cảnh. Đáng tiếc là chất lượng những đoạn phim này cũng không được đầu tư cao cho lắm.

Emergency 2012 có lẽ sẽ thành công hơn nếu được đầu tư tốt ở khâu đồ họa. Thật khó hiểu một tựa trò chơi được coi như có chiều sâu cốt truyện lại bị lơ là khâu quan trọng nhất khiến giá trị trò chơi giảm đáng kể. Dù vẫn giữ được một số mặt mạnh vốn là truyền thống ở các phiên bản trước, tuy nhiên tựa game lần này đã khiến không ít người chơi thất vọng. Nếu phiên bản sau không được cải thiện tốt hơn thì có lẽ tương lai của Emergency sẽ không mấy tươi sáng trước những tựa game đình đám liên tục xuất hiện như lúc này.

PHẠM MINH

SẮC MÀU KIM CƯƠNG

Bejeweled vốn đã trở nên quen thuộc với nhiều người với cái tên "xếp kim cương". Cũng giống như trò chơi xếp gạch, Bejeweled luôn thu hút được không nhỏ lượng người chơi bởi xác suất giống nhau của các màn không cao. Với mỗi màn chơi bạn luôn thấy sự đổi mới bởi tính ngẫu nhiên trong trình tự sắp xếp và xuất hiện của các viên kim cương không màn nào giống màn nào. Chính vì thế những trò chơi Bejeweled dù đã có tuổi nhưng bạn vẫn có thể bắt gặp chúng khá thường xuyên tại các công sở hay tiệm café, ở những nơi cần thời gian giải trí ngắn. Lần trở lại này liệu PopCap Games có cho người chơi thấy được một diện mạo mới hay chỉ đơn giản là một bản làm mới rồi gắn thêm mác Bejeweled 3.

DIỆN MẠO MỚI

Thay đổi đầu tiên có thể kể đến chính là giao diện của màn chơi được thiết kế trực quan và sinh động hơn hẳn các phiên bản cũ, tượng trưng bằng những viên kim cương lớn cho các lựa chọn. Có 4 lựa chọn chính cho 4 phong cách chơi khác nhau gồm: Classic (dạng cổ điển), Zen (chơi đủ số điểm qui định), Lightning (giới hạn thời gian), Quest (giải quyết hơn 40 câu đố khác nhau). Với dạng Classic người chơi đã quá quen thuộc qua các phiên bản cũ nên không có nhiều điều cần phải bàn do tính thử thách tương đối thấp. Qua dạng Zen người chơi được tiếp xúc với một số điểm đặc biệt như khối cầu có khả năng nổ phá hủy những khối cùng màu giúp người chơi hoàn thành nhanh chóng nhiệm vụ hơn. Sau khi hoàn thành mỗi màn chơi các viên kim cương sẽ tự động chui tọt vào một chiếc ống (khá giống với cổng thời gian trong bộ truyện tranh Đôrêmon) để di chuyển đến màn mới.

Điểm nhấn trong Bejeweled 3 chính là hai phần chơi Lightning và Quest. Tại mục Lightning sẽ xuất hiện các viên kim cương có kèm biểu tượng số, số trên viên kim cương là ba nhiêu thì lượng thời gian được tích trữ trong đó ở mức tương ứng như vậy. Bạn sẽ gặp lại các viên kim cương có khả năng phá huỷ trong màn Zen nhưng nếu bạn kích hoạt được chúng khi ở gần các viên kim cương số bạn sẽ được thưởng thêm điểm. Lượng điểm bạn tích luỹ được sẽ kéo dài thời gian chơi trong màn, dĩ nhiên không phải lúc nào cũng xuất hiện những viên kim cương số. Thế nên bạn phải liên tục ghi điểm với các viên kim cương thường để chúng có thể rơi từ trên xuống mới mong ghi điểm. Đây có thể coi là dạng tương đối khó và thú vị trong phiên bản lần này, rất thích hợp với những bạn nhanh tay, lẹ mắt.

NHIỆM VỤ PHONG PHÚ

Dạng chơi cuối cùng được coi là phần chủ đạo, bởi sự đa dạng rất cao trong toàn bộ trò chơi. Dù được liệt kê 40 nhiệm vụ nhưng thực chất Quest chỉ có 8 nhiệm vụ cơ bản và một số nhiệm vụ phụ, các nhiệm vụ về sau cũng chính là những nhiệm vụ ban đầu được tăng thêm yêu cầu về số lượng hay độ khó. Chúng bao gồm những câu đố thú vị như: yêu cầu giải thoát những

con bướm, phá hủy bom, thu thập vàng… Tuy nhiên cái cách mà Bejeweled 3 thể hiện tương đối hay và rất hợp logic. Chẳng hạn, việc giải thoát những chú bướm thì chính mỗi chú bướm được coi là một viên kim cương, bạn phải tìm hai viên cùng màu còn lại để giải thoát cho chúng. Cứ sau mỗi bước thay đổi trong màn chơi những chú bướm chưa được giải thoát sẽ bị đẩy lên một bậc, đồng thời chú nhện trực chờ phía trên nếu thấy chú bướm nào tới chỗ mình sẽ không bỏ lỡ cơ hội có một… bữa tiệc thịnh soạn. Và chỉ cần một chú bướm bị… lên dĩa, thì người chơi cũng lập tức phải dừng màn chơi. Hay việc thu thập vàng trong nền đất, bạn phải phá huỷ lớp đất ban đầu mới có thể thu thập được vàng thô. Màn chơi Poker với những lá bài chứa đựng hình ảnh các viên kim cương thu thập được, yêu cầu bạn phải tập hợp những viên kim cương được phá hủy theo cặp, hay theo số lượng cụ thể. Còn rất nhiều màn chơi phía sau chờ bạn khám phá mà trong điều kiện bài viết không thể nói hết được, chỉ biết rằng tính thú vị của nó không hề kém cạnh những mục vừa nêu. Đặc biệt, trò chơi còn có bộ sưu tập những huy hiệu tương ứng với các mức độ khó mà bạn đạt được trong trò chơi.

BEJEWELED 3
SẮC MÀU KIM CƯƠNG

PHÁT HÀNH	PopCap Games
PHÁT TRIỂN	PopCap Games
THỂ LOẠI	Giải đố
NGÀY PHÁT HÀNH	07/12/2010
TUỔI (ESRB)	E (Everyone)
HỆ MÁY	PC
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU 2,2 Ghz
	RAM 1 GB
	VGA 256MB, DirectX 9.0c
	OS XP SP2/Vista/Windows 7
	HDD 300 MB

ƯU	KHUYẾT
» Đồ họa và âm thanh khá. » Nhiều màn chơi thú vị. » Tính thử thách tăng lên đáng kể.	» Nên chuyển đổi qua 3D.

HÌNH ẢM ĐƠN GIẢN

Về mặt đồ họa của trò chơi như đã nói ở trên có rất nhiều tiến bộ, mặc dù vẫn được xây dựng trên nền tảng 2D cũ kỹ. Bạn vẫn thấy độ óng ánh của những viên kim cương với màu sắc khác nhau, thêm vào đó là những bức tranh nền được vẽ tay rất đẹp mắt. Những viên kim cương được bao phủ bởi lửa, các chú bướm vỗ cánh khi được giải thoát đều rất sinh động. Âm thanh trong các màn chơi được thiết kế tương đối tốt, mô tả được không khí riêng của từng màn chơi. Tuy nhiên, về sau hơi thiếu sự đổi mới do một số bản nhạc được lặp lại khá nhiều.

Những đổi mới sáng giá một lần nữa giúp cho Bejeweled 3 chiếm được cảm tình của người chơi. Chỗ đứng của trò chơi này trong thể loại casual đã vững chắc, giờ lại càng vững chắc hơn với phiên bản Bejeweled 3. Do vậy, bạn cũng đừng quá ngạc nhiên nếu gặp ai đó đang chăm chú giải quyết vấn đề của Bejeweled 3.

VŨ QUANG

Harry Potter & Bảo Bối Tử Thần Phần 1

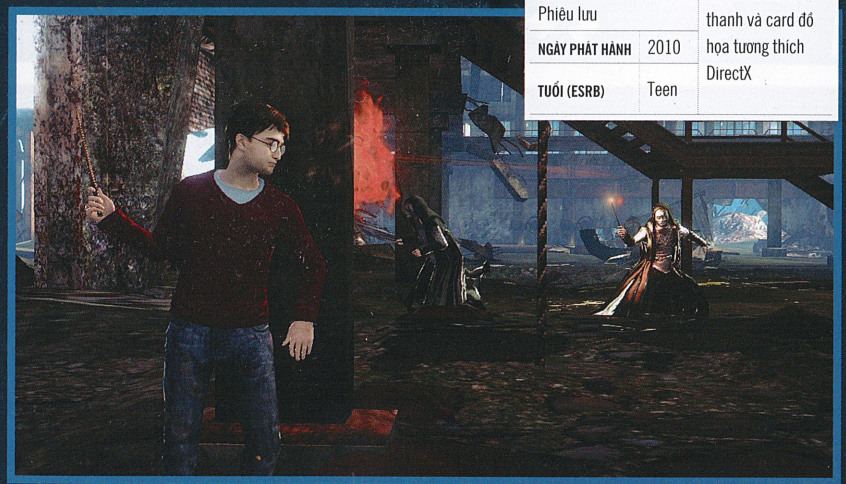
HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS PART1		
PHÁT TRIỂN		CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ
EA Bright Light		• CPU: 1 Ghz • RAM 512MB • HDD 10,5GB • VGA card âm thanh và card đồ họa tương thích DirectX
PHÁT HÀNH		
Electronic Arts		
THỂ LOẠI		
Phiêu lưu		
NGÀY PHÁT HÀNH	2010	
TUỔI (ESRB)	Teen	

Bước vào game, người chơi gần như ngay lập tức tham gia các pha hành động, điển hình là tìm cách thoát thân khỏi một cuộc truy đuổi khá kịch tính ở phần mở màn.

Câu chuyện bắt đầu với việc Harry, Ron và Hermione thực thi nhiệm vụ hết sức nguy hiểm để theo dấu vết và phá hủy các Trường Sinh Linh Giá - vật dùng để lưu trữ các linh hồn bất tử của chúa tể Voldemort. Lần này nhóm bạn của chúng ta phải tự sức mình làm việc mà không có sự trợ giúp của các giáo sư trường Hogwarts và thầy hiệu trưởng Dumbledore. Bộ ba giờ đây cần phải có niềm tin lẫn nhau hơn bao giờ hết, thế nhưng đang có những Thế Lực Bóng Tối bủa vây nhằm chia rẽ tình bạn giữa họ. Cùng lúc đó, thế giới phù thủy đã trở nên hết sức nguy hiểm cho tất cả những ai chống lại Chúa Tể Bóng Tối và những tên Tử Thần Thực Tử. Phe bóng đêm hầu như đã chiếm lấy quyền kiểm soát Bộ Pháp Thuật và thậm chí cả trường Hogwarts, gây nên nỗi khiếp sợ và bắt giữ bất kỳ ai dám chống đối lại chúng.

"THẢM HỌA" VỚI GÓC QUAY CAMERA

Hành trình với Harry tương đối không dễ dàng, đặc biệt ở trong trò chơi này nó đúng cả ở nghĩa đen và nghĩa bóng. Được trang bị góc nhìn camera ngang qua vai Harry, tưởng chừng khá linh hoạt với cái nhìn cận cảnh từ trên cao và tự động xoay hướng khi được điều chỉnh nhưng nó gần như trở thành ác mộng, đặc biệt trong các cuộc chiến phép thuật khi bạn bị đối phương tấn công. Góc nhìn liên tục bị che khuất bởi tà áo khoác xanh hay thân người của Harry trong lúc bạn chuyển hướng, gây ra không ít khó khăn khi bạn không quan sát được nhanh chóng trong khi kẻ địch liên tục tấn công. Kinh hoàng hơn với góc nhìn chỉ có thể thay đổi khi bạn kết hợp với "chuột". Nhưng độ nhạy của việc thay đổi góc nhìn gần như không tưởng, bạn chỉ cần rê chuột một đoạn nhỏ thì đôi khi góc nhìn đã thay đổi hẳn 180 độ, khiến cho nhiều người chơi không tránh khỏi cảm giác nhức đầu, đặc biệt trong các khoảng không gian hẹp. Đồng hành với Harry lúc này chỉ có bóng tối, sự mất mát và cái chết, chính vì thế công việc lúc này của người chơi tương đối khẩn trương. Cuộc phiêu lưu không còn giống như trước chỉ quanh quẩn trong trường học, kí túc xá, hoàng hôn lãng mạn bên hồ,... mà chuyển qua các vùng nông thôn lạnh và ẩm ướt là chính. Mặc dù, đôi khi khung cảnh được chuyển qua một vài địa điểm khác nhưng số lượng và thời gian thường rất ngắn. Môi trường trong trò chơi tương đối rộng lớn nên để giúp cho người chơi biết được nơi cần đến thì thay vì dùng bản đồ nhỏ hiển thị nhiệm vụ, Harry sẽ dùng chiếc đũa tạo ra một luồng sáng. Bạn chỉ cần di chuyển theo luồng sáng này là có thể đến được nơi cần phải giải quyết công việc do trò chơi đặt ra.



LỐI CHƠI ĐƠN ĐIỆU

Nói về Harry Potter mà không đề cập đến pháp thuật thì coi như không còn là

ƯU

- Âm thanh được đầu tư tốt.
- Thương hiệu Harry Potter.
- AI đối thủ máy chấp nhận được.

KHUYẾT

- Thiếu đầu tư cốt truyện.
- Camera gây khó chịu.
- Đồ họa nhiều lỗi.
- Phép thuật chưa đa dạng.

Harry Potter nữa! Dù đây có thể được coi như mảng khá nhất trong toàn bộ trò chơi nhưng nó vẫn còn những hạn chế nhất định. Nếu chia theo tính năng thì chúng chỉ bao gồm 3 mảng phép thuật chính là: chiến đấu, bảo vệ và tàng hình. Hai mảng bảo vệ và tàng hình sẽ được nâng cấp về sau với mục đích kéo dài thời gian sử dụng hơn. Còn mảng phép thuật chiến đấu thì các phép thuật được bổ sung dần để cuối cùng trở thành lựa chọn theo hình thức vòng tròn, mỗi khi bạn cần ra quyết định. Đa phần chúng chỉ tăng về sức mạnh chứ không thiên về việc chau truốt sao cho các phép màu này trở nên đẹp mắt. Nên bạn đừng nuôi hi vọng về một cuộc chiến phép thuật hoành tráng như trong các tập phim đã từng theo dõi.

Gameplay của trò chơi khá đơn điệu, ban đầu bạn còn có chút hứng thú với việc thi triển phép thuật, nhưng đáng tiếc càng về sau hình thức thi triển chúng dường như không hề đổi mới. Cũng may để bù lỗi về camera, trò chơi hỗ trợ tính năng cố định mục tiêu khi bạn đã xác định được vị trí của chúng. Mặt khác, đồng đội máy cũng tỏ ra hữu ích khi chiến đấu sát cánh với bạn trong các trường đoạn. Tuy nhiên, thật chẳng logic khi mà có những đoạn Harry chiến đấu với quái vật một mình trong khi Ron và Hermione đứng cách đó không xa nhưng lại tỏ ra vô can một cách khó hiểu!

A.I của máy ở mức chấp nhận được vì chúng thường tấn công và truy đuổi người chơi khá quyết liệt. Đối thủ máy trong trò chơi cũng khá đa dạng từ hạng lâu la thấp kém như Snatcher cho đến cao cấp hơn là Death Eater (Tử Thần Thực Tử). Dù vậy, chúng chỉ tấn công khi bạn ra tay trước hoặc tiến tới quá gần, nếu chạy đủ xa hay tìm được chỗ ẩn nấp hợp lý thì chúng hầu như chẳng mảy may đi tìm bạn. Tuy nhiên, đối với những kẻ địch cao cấp thì hiện tượng "trắng màn hình" diễn ra khá thường xuyên vì phép thuật của chúng tương đối mạnh, trong khi trò chơi chỉ cho phép lưu game tại những điểm nhất định.

ĐỒ HỌA THIẾU TRAU CHUỐT

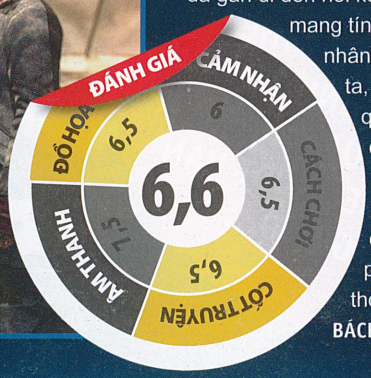
Việc xây dựng nhân vật trong trò chơi thực sự mới chính là câu chuyện buồn. Ngay từ khung cảnh bắt đầu, do mải mê chinh chiến chống lại kẻ thù đang truy đuổi gắt gao nên bạn chưa lưu ý đến khâu đồ họa. Tuy nhiên, càng chơi bạn càng bắt gặp những lỗi rất lớn ở phần này. Đầu tiên, có thể kể đến chính là cử động phát âm của nhân vật, chúng tạo cho ta cảm giác quai hàm nhân vật giống như những con rối chỉ có hai cử động lên và xuống đơn điệu. Khuôn mặt nhân vật chính lẫn phụ gần như vô hồn và trông rất "ngố", hầu như không hề biến đổi trong toàn bộ trò chơi. Chỉ có mỗi khuôn mặt Hermione được coi là khá nhất trong các nhân vật của trò chơi, có lẽ do nhà sản xuất ưu tiên cho.... phụ nữ nhiều hơn. Mặt khác, quần áo tuy có nếp nhăn nhưng chúng thiếu hẳn sự uyển chuyển, chúng gần như dính vào nhân vật. Còn những phần như áo khoác ngoài thì được mô tả khá cứng và tương đối nhiều góc cạnh. Độ cứng vĩnh viễn của tóc, quần áo, cử động miệng của nhân vật, thật đồng bộ với câu nói thường xuyên của Ron: "Chúng tôi không thể làm được điều này!" Điều an ủi duy nhất là hiếm khi bạn gặp những nhân vật có khuôn mặt trùng nhau trong suốt trò chơi.

Mảng đồ họa không được khả quan cho lắm nhưng phần âm thanh không đến nỗi tệ đã phần nào vớt vát được điểm số cho trò chơi. Bạn có thể nghe được những âm thanh từ các bản nhạc du dương trong một bữa tiệc, cuộc trò chuyện của những nhóm người, tiếng ồn ào náo nhiệt trên một con phố,... Thậm chí, lúc Harry buộc phải "tàng hình" để thực hiện nhiệm vụ, bạn có thể nghe được tiếng thở dồn dập của anh chàng và tiếng bước chân vội vã.

BUỒN LÒNG FAN HÂM MỘ

Game thiếu hẳn những "mini game" được đầu tư công phu như một số phiên bản trước, đồng thời thiếu cả một cốt truyện được đầu tư thỏa đáng, hay đơn giản là sự liền mạch chứ không phải những đoạn nhiệm vụ rời rạc giống như được chắp vá lại. Trong đó, còn cả lỗi về phần đồ họa và lối chơi lặp lại xoay quanh việc chiến đấu và nói chuyện giữa các nhân vật khiến nhiều người dễ đánh mất sự hào hứng ban đầu mà trò chơi tạo được. Việc đổi mới hoàn toàn lối chơi, dù sao cũng có mặt tích cực, vì nó đánh dấu hướng chuyển biến mới khi câu chuyện đã gần đi đến hồi kết. Cần những thay đổi mang tính thử thách hơn cho nhân vật chính của chúng ta, khi giờ đây anh đã trải qua một chặng đường dài. Chứ không phải là những ngày đầu tiên vào trường để tập... cưỡi chổi nữa. Hy vọng phần 2 sẽ được đầu tư thỏa đáng hơn.

BÁCH PHONG



Trượt ván cùng ShaunWhite SKATEBOARDING

"VUI NHỘN, DỄ CHƠI, ĐẸP MẮT, NHƯNG TỰA GAME MỚI CỦA UBISOFT CẦN PHẢI LÀM ĐƯỢC NHIỀU HƠN THẾ NẾU MUỐN KHẲNG ĐỊNH CHỖ ĐỨNG VỮNG CHẮC CỦA MÌNH Ở THỂ LOẠI GAME TRƯỢT VÁN ĐƯỜNG PHỐ..."

SHAUN WHITE SKATEBOARDING

PHÁT TRIỂN		CẤU HÌNH TỐI THIỂU
Ubisoft Montreal		• CPU: PentiumD 2,6Ghz • RAM 1GB • HDD 8GB • VGA: ATI Radeon HD 2600 / GF 8600 GT (256 MB) • XP / Vista / 7
PHÁT HÀNH		
Ubisoft		
THỂ LOẠI		
Thể Thao		
NGÀY PHÁT HÀNH	24/10/2010	
TUỔI (ESRB)	Everyone	

Nhắc đến Shaun White, hẳn ai cũng nghĩ ngay đến chiếc huy chương vàng Olympic mà anh đã xuất sắc đạt được ở bộ môn trượt dốc núi tuyết. Vì vậy khi Ubisoft quyết định đưa tên tuổi của anh vào một tựa game về chủ đề trượt ván đường phố, nhiều người cho rằng nó sẽ không thể cạnh tranh nổi với seri Tony Hawk Pro Skater vốn đã ăn sâu vào tâm trí của game thủ gần cả thập kỉ nay. Có thể nói rằng ý kiến đó đúng vì Shaun White Skateboarding (SWS) vẫn chưa có đặc điểm gì thực sự vượt trội để qua mặt đối thủ, nhưng nếu nhận xét một cách tổng quan nhất thì SWS cũng đã giành được một số thành công nhất định và rất đáng khích lệ.

BỐ CỤC RỜI RẠC

Bối cảnh SWS kể về thành phố New Harmony đang bị một tổ chức độc tài mang tên The Ministry (TM) cai trị. Dưới sự đàn áp nặng nề của TM, toàn thành phố bị bao trùm bởi một màu xám đen ảm đạm, khắp nơi đầy rẫy các công dân lê bước nặng nhọc trong bầu không khí buồn bã như những cỗ máy vô hồn. Hơn thế nữa, TM còn đặt ra đạo luật nghiêm cấm trượt ván dưới mọi hình thức, hoạt động giải trí mà họ cho là dễ dàng dẫn đến xu hướng nổi loạn, phá hoại kỉ luật uy nghiêm của thành phố. Để tuyên truyền cho bộ luật kì quặc này, TM đã dán rất nhiều poster phổ biến những điều họ cho là rất xấu xa về môn thể thao trượt ván. Bên cạnh đó, TM còn truy tìm, bắt giam tất cả những skater nào có dấu hiệu "đáng ngờ" và thật không may trong đó bao gồm cả Shaun White - một trong số ít người có đủ khả năng đối đầu với chế độ bạo ngược. Mọi chuyện giờ đây đều trông chờ vào bạn và các cộng sự để khôi phục nét tươi trẻ của thành phố và trả tự do cho Shaun White. Nội dung cốt truyện tạm được nhưng cách nhà phát triển diễn đạt nó chưa ổn tí nào. Dẫn dắt bạn qua các màn chơi là một người đàn ông ăn mặc lôi thôi, mái tóc dài trông chẳng khác nào phụ nữ và luôn ra sức hò hét về các câu chuyện mang tính cường điệu. Nhân vật chính thì đôi khi rất nghiêm túc, nhưng cũng lắm lúc tỏ ra hài hước một cách quá lố với nhiều lời lẽ sáo rỗng, đến mức người chơi phải tự hỏi đây có phải là mẫu hình nhân vật gánh trên vai trách nhiệm to lớn của cả cộng đồng hay không. Đó là chưa đề cập đến việc mối liên kết giữa nhân vật chính và Shaun White rất mờ nhạt và có vẻ như vai trò của White chỉ là thu hút danh tiếng cho tựa game còn non trẻ này mà thôi.

Nhiệm vụ chính của bạn là trả lại niềm vui và tư tưởng tự do cho một thế giới bị đè nén. Nhưng khôi hài thay khi bạn phải thực hiện điều đó thông qua việc phát hiện các biển quảng cáo Stride Gum trong một thành phố tràn đầy nhà hàng ăn nhanh Wendy (2 thương hiệu khá phổ biến ở Mỹ). Quảng cáo thương hiệu trong các trò chơi lướt ván không mới nhưng nếu quá lạm dụng nó sẽ khiến người chơi khó chịu và mất đi cảm giác thoải mái. Điều khôi hài kế tiếp là nửa sau của trò chơi lại chẳng liên quan gì đến lướt ván. Thay vào đó, địa hình trong trò chơi trở thành một câu đố khổng lồ, bạn sẽ phải mất khá nhiều thời gian suy nghĩ xem làm cách nào để đến được điểm B từ điểm A. Thật không may, sự thêm thắt này lại mang đến tác dụng tiêu cực và lấn át tính vui nhộn của trò chơi, khi mọi người tìm đến thể loại game này chủ yếu tập trung vào việc lướt ván tuy không có gì đặc biệt nhưng vui. Việc phải liên tục suy nghĩ tìm lời giải cho các câu đố khiến nhịp game trở nên chậm chạp và tẻ nhạt.

Cách tiếp cận chủ đề lơ lửng trên tác động lên tất cả mọi mặt của SWS. Để mang lại màu sắc cho thế giới, bạn phải biểu diễn những chiêu lướt ván lả lướt để thu thập "flow" - một dạng năng lượng trong game. Nếu có đủ số flow cần thiết, cú tiếp đất của bạn sẽ tạo nên một làn sóng màu sắc và lan tỏa lên bề mặt đường phố dưới chân bạn. Khi đó, nhà cửa và dân chúng trong phạm vi

vòng tròn sẽ thức tỉnh và gào lên nhiều câu tán thưởng dần dần trở nên vô nghĩa. Bạn sẽ không cảm thấy sự sôi động của thế giới xung quanh, đơn thuần chỉ là màu xám đen được thay thế bằng các họa tiết màu mè hơn mà thôi. Ban đầu các hiệu ứng đồ họa này cũng gây được chút hứng thú nhưng càng về sau càng thấy rằng màu sắc không đủ sâu và hiệu ứng nghệ thuật cũng không hẳn "nghệ thuật". Lối chơi thiếu chiều sâu nên kết quả là không tôn lên được phong cách tự do, phóng khoáng, sáng tạo nhưng không quá xa rời thực tế của bộ môn lướt ván, điều đã được seri Tony Hawk truyền tải rất tốt thời gian gần đây.

SWS có một điểm ngộ nghĩnh là phần tạo hình (shaping). Bạn có thể tạo ra các đường ray màu xanh lá, duy trì cân bằng khi đứng trên chúng và dùng cần điều khiển để hướng chúng đến mục tiêu cần đến. Những pha "lướt sóng" này đã đem lại một chút nét tươi mới cho lối chơi, đồng thời trong quá trình di chuyển, nhiều chi tiết khác cũng xuất hiện liên tục. Ví dụ nền đường tự dâng cao tạo thành cánh cung để bạn thực hiện các pha nhào lộn, hay vươn dài ra thành các dốc nghiêng trên không để bạn có thể vươn tới những nơi cao hơn. Bạn sẽ cần một ít thời gian để kiểm soát quá trình tạo hình, cần analog trái của tay cầm Xbox 360 dành cho Windows thường dùng để định vị và kiểm soát hướng đi của đường ray, vì vậy bạn cần định hình trước con đường của mình, để tránh kéo đường ray đến nơi không cần thiết. Khi đã thuần thục, quá trình tạo hình thực ra cũng đơn giản như lướt ván, giúp bạn đến được những địa điểm chứa các phần thưởng thú vị như quần áo mới hay các kết cục màn chơi khác nhau.

Nhìn chung, khâu lướt ván trong SWS vẫn chưa thể sánh ngang với loạt game Tony Hawk, nhưng nó vẫn mang lại cảm giác thích thú khi cho phép bạn tự do làm mọi thứ và tạo nên niềm vui riêng. Xoay sở với cần analog để thi triển nhiều kỹ năng khác nhau luôn là một trải nghiệm thú vị và có rất nhiều thứ để bạn khám phá ở các "skate shop" tọa lạc đây đó trong thành phố. Bối cảnh màn chơi cũng khá phong phú như khu công viên với dàn xe lửa mạo hiểm hay quảng trường trung tâm với rạp hát và các cao ốc chọc trời… Xuyên suốt các màn chơi là hàng loạt băng ghế đá và cầu thang để bạn phô diễn tài năng, chỉ tiếc rằng nửa sau của SWS lại khiến bạn có cảm giác đang chơi một tựa game thuộc thể loại platform hơn là thể thao trượt ván. Đây thực sự là một điểm trừ đáng tiếc cho SWS.

HÌNH TẦM TRUNG, ÂM NỔI BẬT

Nếu so với chuẩn đồ họa hiện nay thì phần nhìn của SWS chỉ ở mức tầm tầm bậc trung. Điểm mạnh duy nhất về đồ họa là khi chứng kiến các đường ray màu xanh vươn dài ra, uốn éo khá ngoạn mục và sự biến hóa màu sắc của vật thể xung quanh khi bạn tiếp đất trông khá thích mắt. Hệ thống menu được thiết kế rất phong cách, tô điểm thêm cho chất đường phố của game. Tuy nhiên một số khu vực trong SWS lại mắc nhiều lỗi nhỏ trong khâu dựng hình và tốc độ khung hình cũng không thực sự ổn định đôi lúc sẽ khiến bạn khó chịu. Bù lại SWS là một trong những game hiếm hoi hiện nay cho phép bạn thưởng thức nó trong môi trường 3D, hãy chọn thiết lập cấu hình phù hợp với các phụ kiện mà bạn sở hữu.

Ngược lại với đồ họa, âm thanh trong SWS sẽ làm bạn hài lòng. Nhạc nền sôi động với nhiều thể loại rất phù hợp với bối cảnh của màn chơi. Khâu lồng tiếng khá ổn, duy chỉ có chất giọng của chàng dẫn chuyện nghe hơi "đồng bóng" và chói tai. Các hiệu ứng âm khác không có gì đáng phàn nàn, tóm lại có thể nói âm thanh là khâu được thực hiện tốt nhất của SWS.

KHÔNG TỆ NHƯNG "LẠC ĐỀ"

Thông thường khi gặp phải một tựa game có lối chơi yếu, game thủ sẽ trông chờ mọi chuyện khởi sắc hơn ở phần chơi mạng. Nhưng điều đó cũng không xảy ra với SWS, không phải vì server của game hỗ trợ tồi mà là bạn sẽ gặp nhiều khó khăn để kiếm được người chơi chịu tham gia với mình. Hầu như danh sách người chơi online lúc nào cũng trống rỗng hoặc chỉ lác đác vài cái tên nhưng khi bạn gửi lời mời thì chẳng thấy hồi âm. Như đã đề cập ở trên, ấn tượng sau cùng đọng lại trong đầu bạn là SWS thiên về hướng platform nhiều hơn là những nội dung xoay quanh chiếc ván trượt. Tân binh của Ubisoft cần phải làm được nhiều hơn thế nếu muốn khẳng định chỗ đứng vững chắc của mình ở thể loại game trượt ván đường phố dù nó vui nhộn, dễ chơi, đẹp mắt. Nhưng dù gì SWS cũng đã cho ta có thêm một lựa chọn khác bên cạnh seri Tony Hawk phần nào đã lớn tuổi và quá quen thuộc.

TUẤN KIỆT

ƯU

- Màn chơi phong phú.
- Nhạc nền tốt.
- Hiệu ứng đồ họa và cơ chế shaping thú vị.

KHUYẾT

- Cốt truyện và lối chơi rời rạc.
- Thiếu chiều sâu.
- Nửa sau của game quá tập trung vào yếu tố platform.
- Quảng cáo quá nhiều.

Ngày hội Xe đua

Thể loại game đua xe từ lâu đã ngầm phân định thành 2 phong cách riêng: Arcade dễ chơi, tốc độ cao với các đại diện như Need for Speed hay Burnout và Simulation, chú trọng giả lập một cách chân thật cảm giác lái xe thực tế, với các sản phẩm điển hình như Forza Motorsport và Gran Turismo. Dù là game thuộc dạng kén game thủ và chỉ dành riêng cho các hệ máy PlayStation, nhưng Gran Turismo đã gây được tiếng vang lớn ngay từ những phiên bản đầu tiên với một lượng fan hâm mộ đông đảo.

Phiên bản mới nhất của dòng game, Gran Turismo 5 (GT5) luôn nằm trong danh sách những game độc quyền cho PS3 được mong đợi nhất. Không chỉ tạo không khí sục sôi trong giới game thủ mê tốc độ về một game đua xe hứa hẹn đẹp và hoành tráng nhất từ trước đến nay, GT5 còn lập luôn kỷ lục là game đua xe có thời gian phát triển lâu nhất. Game được giới thiệu lần đầu năm 2005 nhưng mãi đến cuối năm nay, cụ thể là cuối tháng 11/2010, GT5 mới chính thức đến tay người hâm mộ.

PHONG CÁCH "GIẢ LẬP" ĐẶC TRƯNG

Về lối chơi, GT5 vẫn trung thành với phong cách của những người tiền nhiệm khi đặt trọng tâm mô phỏng cảm giác đua xe giống hệt ngoài đời thật: Với hàng loạt mẫu xe hơi đến từ nhiều hãng xe nổi tiếng thế giới, tranh tài tại những giải đua xe nổi tiếng tại những địa điểm, trường đua có thật ngoài đời. Trọng tâm của game là phần chơi GT Mode, bao gồm mục chơi sự nghiệp GT Life và chế độ chơi mạng (lần đầu tiên xuất hiện trong dòng game GT). Bên cạnh kiểu chơi Arcade "thích là đua ngay" với các kiểu đua truyền thống, tính giờ, thử thách khả năng lái lết bánh (Drift Trial) và chơi đối kháng 2 người 1 máy (chia đôi màn hình). Trở lại với "trái tim" của game, GT Mode, các game thủ quen thuộc với dòng game lại được tái ngộ với 2 kiểu chơi A-Spec và B-Spec. Với A-Spec, bạn là một tay đua thực thụ và tự mình lèo lái chiếc xe đua,

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

GRAN TURISMO 5	
PHÁT TRIỂN	Polyphony Digital
PHÁT HÀNH	Sony
THỂ LOẠI	Đua xe
NGÀY PHÁT HÀNH	24/11/2010
TUỔI (ESRB)	Everyone
HỆ MÁY	PS3

KHÔNG CÓ GÌ LẠ KHI PHIÊN BẢN NÀY NẰM TRONG DANH SÁCH NHỮNG GAME ĐỘC QUYỀN CHO PS3 ĐƯỢC MONG ĐỢI NHẤT.

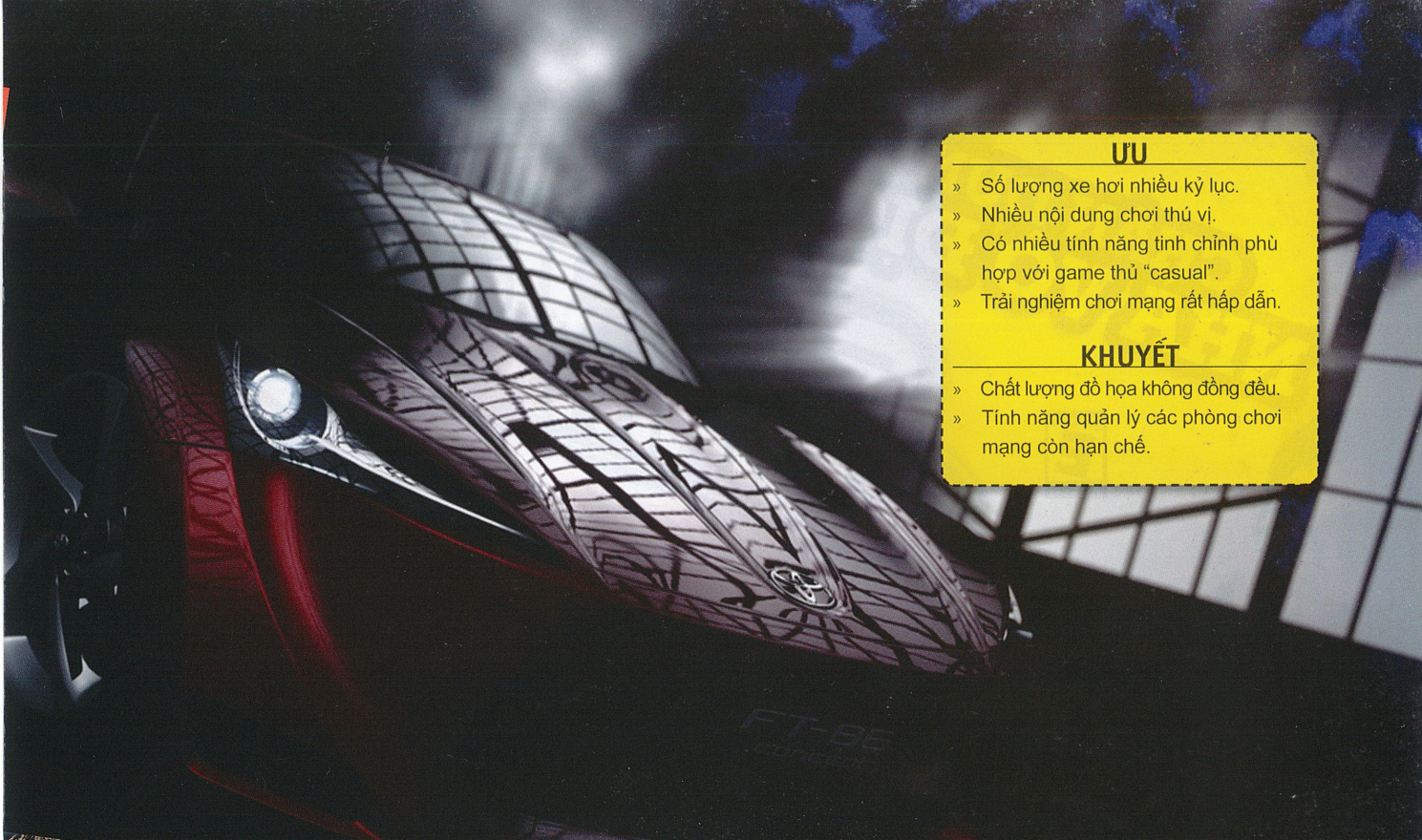
trong khi ở B-Spec, bạn đóng vai trò là quản lý đội đua, sử dụng các tay đua máy và chỉ huy họ tham gia các giải đua. Tùy thích chơi kiểu nào mà bạn có thể lựa chọn cho mình loại hình thích hợp. Bên cạnh đó, GT5 cũng không hề quên một thử thách đặc trưng của mình là License Tests (thi bằng lái), với một loạt các bài tập từ dễ đến khó chia làm 5 cấp, qua đó giúp người chơi làm quen và thành thục các thao tác quan trọng khi chơi như tăng tốc, thắng, bo cua, kiểm soát tốc độ,... Tuy nhiên, có điểm khác biệt là GT5 không còn ép bạn phải lấy được một bằng mới cho phép tham gia các giải đua tương ứng, mà hoàn toàn tùy vào sở thích của bạn có muốn đương đầu với các thử thách "khó xơi" trong phần này hay không. Ngoài ra, bạn còn có thể tham gia các sự kiện đặc biệt (Special Events) với những nội dung rất hấp dẫn như đua xe Kart (xe mini kiểu Mario Kart), giải đua lòng chảo NASCAR hay thử tài trên đường thử nghiệm xe nổi tiếng của chương trình Top Gear thuộc đài truyền hình BBC.

Có 2 loại điều kiện mà game quy định để bạn tham gia các loại giải đua, đó là kiểu xe và cấp độ người chơi. Khi càng tham gia nhiều giải, với thứ hạng càng cao, bạn sẽ tích lũy kinh nghiệm để lên cấp. Từ đó có thể tham gia các giải đua cấp cao hơn, cũng như mua được các loại xe xịn hơn. Cũng như Forza Motorsport, mỗi giải đua thường đặt ra giới hạn đối với xe tham gia, chẳng hạn như dẫn động cầu trước hay cầu sau, xe hạng nhỏ hay hạng nặng, xuất xứ hay thương hiệu của xe,... Chính vì vậy, trong quá trình chơi, bạn sẽ thấy mình luôn phải "mò" vào trong danh sách xe của game, "nghèo" thì chấp nhận mua "đồ xe-cờn-hen", còn "giàu có" thì vào thẳng mục xe mới để tha hồ lựa chọn giữa hàng trăm chiếc xe mới toanh đủ mọi nhãn hiệu. Đương nhiên, là một game "tất tần tật" về xe hơi, nên GT5 không thể thiếu các tính năng độ và nâng cấp xe hơi, với rất nhiều tùy chọn chi tiết, đủ làm mê mẩn bất kỳ game thủ đam mê độ xe nào.

CẢI TIẾN HẤP DẪN

Dù hầu hết những tính năng then chốt không thay đổi so với các phiên bản trước, nhưng GT5 vẫn có những cải tiến hết sức đáng giá. Đầu tiên là cơ chế cho người chơi thiết lập các chế độ hỗ trợ khi đua xe. Điều này là tin mừng đối với các fan đua xe nhưng vẫn ngại dòng GT vì "sao mà khó điều khiển thế?" Bạn có thể thiết lập các cơ chế như hiển thị đường gợi ý tốc độ (cho biết khi nào cần tăng, giảm tốc hay thắng), hỗ trợ tránh trượt bánh, đánh lái quá ít hoặc quá nhiều khi cua,... Nếu kích hoạt hết các tính năng này, GT5 trở nên dễ chơi không thua gì các game đua xe Arcade, hơn nữa lại không hề trừ điểm hay trừ tiền thưởng của bạn. Nói cách khác, GT5 đã biết làm hài lòng cả 2 đối tượng game thủ, người "ít pro" được thoải mái tận hưởng game mà không sợ thiệt thòi gì, còn các game thủ kỳ cựu vẫn có thể tắt hết mọi hỗ trợ để thỏa sức trải nghiệm cảm giác lái xe "cực" giống ngoài đời thật.

Cải tiến nổi bật tiếp theo của GT5 là sự hiện diện của chế độ chơi mạng. Tận dụng hệ thống mạng PlayStation Network của Sony, GT5 cho phép người chơi tổ chức những cuộc đua lên đến 16 đối thủ một trận. Hiện tại, GT5 đã có một lượng game thủ chơi mạng khá đông đảo, sử dụng những chiếc xe ít khi "đụng hàng" từ kho xe hơi đồ sộ của game, cùng với cơ chế đường truyền khá tốt (người viết thử nghiệm qua Wi-fi nhưng không hề gặp tình trạng "lag" nghiêm trọng), khiến việc chơi mạng trong game là một trải nghiệm thực sự thú vị và đem lại sự phấn khích cao độ. Tuy nhiên, có điều đáng phàn nàn là cơ chế quản lý và tạo màn của game chưa được trực quan và thiếu tính năng, khiến nhiều người có thể gặp không ít bỡ ngỡ trong việc tìm những phòng đua phù hợp với khả năng và sở thích của mình, cũng như mời bạn bè vào cuộc đua do mình tạo ra. Nhưng cũng rất đáng hy vọng là nhà sản xuất đã cam kết sẽ liên tục tung ra các bản cập nhật mới, nhanh chóng chỉnh sửa những bất tiện này.



ƯU

- Số lượng xe hơi nhiều kỷ lục.
- Nhiều nội dung chơi thú vị.
- Có nhiều tính năng tinh chỉnh phù hợp với game thủ "casual".
- Trải nghiệm chơi mạng rất hấp dẫn.

KHUYẾT

- Chất lượng đồ họa không đồng đều.
- Tính năng quản lý các phòng chơi mạng còn hạn chế.

BỘ SƯU TẬP "ĐỒ SỘ"

Điểm nhấn chính của GT5 vẫn nằm ở số lượng xe, với hơn 1000 chiếc xe đủ mọi kiểu dáng, xuất xứ, thương hiệu. Trong danh sách này, game lại chia làm 2 dạng, thứ nhất là những chiếc xe cao cấp (Premium car) từ các nhãn hiệu siêu xe như Ferrari, Lamborghini, McLaren… hay những siêu xe từ những thương hiệu thông dụng như Nissan GT-R, Audi R8, Mercedes SLR, SLS AMG, BMW M5… với tổng cộng hơn 200 xe. Hơn 800 xe còn lại là loại thông thường (Standard car) và bạn có thể bắt gặp hầu như đầy đủ những tên tuổi quen thuộc nhất như Acura, Honda, Lexus, Toyota, Mitsubishi, Mazda, Chevrolet, Mini, Opel, Peugeot, Pontiac, Subaru, Suzuki, Volkswagen, Volvo,... Nói chung, GT5 sẽ làm thỏa mãn bất kỳ sở thích nào của các game thủ đam mê tốc độ khi bạn có thể tìm được cho mình từ những chiếc xe siêu nhanh như Bugatti Veyron, siêu sang như Rolls-Royce Phantom, siêu xe mới chỉ ở giai đoạn ý tưởng (concept) như Citroen GT, cho đến cả những chiếc xe "chưa có tên tuổi" của… Trung Quốc như các nhãn hiệu BYD hay Chery.

Đồ họa là một trong những khía cạnh được "tâng bốc" nhiều nhất trước khi GT5 ra mắt. Thế nhưng, khi được tận tay chơi game, phải thừa nhận một điều là nhà sản xuất đã hơi "thổi phồng". Game vẫn trình làng những chiếc xe đẹp và chi tiết không ngờ, nhưng chỉ đúng ở những chiếc siêu xe trong danh sách Premium. Còn hơn 800 chiếc xe còn lại, rất dễ nhận thấy mức độ chăm chút về chi tiết thua kém hẳn. Chưa hết, góc nhìn bên trong buồng lái rất thú vị lại chỉ hiện diện ở những chiếc xe Premium mà không có ở xe thường, khiến người chơi nhận thấy rõ ràng có sự "phân biệt đối xử". Cũng không khả quan hơn với 71 đường đua thuộc 26 địa điểm có thật ngoài đời, khi các loại chi tiết, hiệu ứng chỉ dừng lại ở mức khá tốt chứ không hề "xuất sắc" như mọi người lầm tưởng. Ngoài ra, GT5 cũng chính thức hỗ trợ tính năng 3D nhưng e rằng vẫn còn ít game thủ có thể thưởng thức do TV LCD 3D còn khá đắt tiền.

Có cảm tưởng nhà sản xuất Polyphony Digital tiêu tốn hơn 5 năm trời để chẳng làm việc gì khác ngoại trừ nhồi nhét một đống xe hơi "thượng vàng hạ cám" vào trong GT5. Điều này dẫn đến sự thiếu chăm chút trong chất lượng đồ họa và thiết kế mục chơi mạng. Tuy nhiên, với cơ chế lối chơi sẵn có đã quá hấp dẫn, cùng với số lượng xe hơi siêu khủng đủ làm choáng ngợp những game thủ kén chọn nhất, GT5 vẫn xứng đáng là một trong những game đua xe đáng chơi nhất trong năm 2010.

MAI LONG

CHÂN DUNG NHÀ VÔ ĐỊCH

SPORTS CHAMPIONS™

Nội dung phong phú và khả năng nhận diện chuyển động của Sports Champions đã giúp Sony có thể so kè với Wii Sports và Wii Sports Resort của Nintendo!

SPORTS CHAMPIONS	
PHÁT HÀNH	Sony Computer Entertainment
PHÁT TRIỂN	San Diego Studio – Zindagi Games
THỂ LOẠI	Thể thao
NGÀY PHÁT HÀNH	17/09/2010
ESRB (TUỔI)	Everyone

Để việc ra mắt PlayStation Move (PSM) giành được thắng lợi lớn, hãng game Nhật Sony đã chi không ít vào các chiến dịch quảng bá rầm rộ cũng như mời gọi, thậm chí đặt hàng các nhà phát triển thực hiện những đầu game hỗ trợ thiết bị này. Nhưng một thực tế khó phủ nhận là do gấp rút chạy đua với ngày phát hành của PSM nên chất lượng đợt game đầu tiên hỗ trợ thiết bị này ít nhiều bị ảnh hưởng, chẳng hạn như trường hợp đáng tiếc của Kung Fu Hero, Racquet Sports. May mắn là vẫn có vài trường hợp ngoại lệ mà điển hình là Sports Champions (SC), tựa game được phát triển bởi bộ đôi San Diego Studio và Zindagi Games.

Hào hứng và sôi động

Như tất cả các tựa game chuyển động trên PS3, SC yêu cầu người chơi phải sắm bộ đồ nghề bao gồm tay cầm chuyển động PSM và chiếc camera PlayStation Eye (PSE). Mặt khác, để đảm bảo tính chính xác cao, trước khi nhập cuộc các game thủ phải đứng trước màn hình chơi để PSE nhận dạng được vị trí đang đứng cũng như khoảng cách giữa tay cầm PSM với người chơi ở vài mốc cố định chẳng hạn như vị trí giữa PSM và ngực, eo… Chỉ xét riêng về công đoạn xử lý đầu tiên này, SC hứa hẹn sẽ chứng tỏ được ưu thế của PSM so với Wii Remote từng làm mưa làm gió trước đây! Nhưng kết quả thực tế ra sao? Chúng ta hãy tiếp tục tìm hiểu!

Nội dung của SC được dàn trải ở sáu môn thể thao là bóng bàn (Table Tennis), bóng chuyền (Volley ball), kiếm thuật (Glatiator Dual), ném dĩa (Disc golf), bi sắt (Bocce) và bắn cung (Archery). Ở mỗi nội dung tham gia thi đấu người chơi sẽ phải học cách vặn vẹo cơ thể cùng với PSM trước PSE sao cho giống ngoài đời thật nhất để đối phó với các đối thủ máy. Chẳng hạn ở môn bắn cung, bạn phải dùng tay thuận cầm PSM để thực hiện việc giương tên cũng như nhả tên. Sau khi thực hiện xong loạt bắn của mình, bạn phải lòn tay ra sau lưng để lấy tên nhằm chuẩn bị cho loạt bắn kế tiếp. Những chi tiết này được PSE giám sát và ghi nhận rất chặt chẽ, nếu cố tình ăn gian bằng cách bỏ qua một trong những bước trên hay thao tác không đúng bạn sẽ khó lòng tiếp tục được nội dung thi đấu của mình.

Ngoài thao tác chính xác để có thể hoàn thành xuất sắc nội dung thi đấu của mình, SC còn đòi hỏi người chơi phải mưu trí, khéo léo kết hợp với khả năng quan sát. Điển hình như ở môn kiếm thuật, nếu vung kiếm quá nhẹ bạn sẽ tốn rất nhiều thời gian để đả bại đối phương. Nhưng khi chủ động tấn công dồn dập mà không kết hợp với việc né và đỡ đòn bạn sẽ tổn hao sức khỏe rất nhanh, thậm chí còn bị đối phương tận dụng cơ hội để phản đòn. Điểm cần lưu ý khác là các môn thể thao của SC, đặc biệt là bóng chuyền, kiếm thuật đòi hỏi người chơi vận động liên tục và tiêu tốn không ít calo, nên để tránh các sự cố như chuột rút, mỏi cơ nhanh trước khi tham gia vào các môn thể thao này

UU:

- Nội dung đa dạng, phong phú.
- Đồ họa ưa nhìn.
- Khai thác tốt tính năng của PlayStation Move và PlayStation Eye.
- Giá bán hấp dẫn khi mua kèm với PlayStation Move và PlayStation Eye.

KHUYẾT:

- Chưa hỗ trợ chơi trực tuyến.
- Nhạc nền đầu tư hời hợt.
- Vài môn thể thao chỉ hoạt động tốt khi người chơi có hai PSM.

bạn nên bỏ chút thời gian khởi động để làm nóng cơ thể.

Rằng hay nhưng vẫn còn sạn

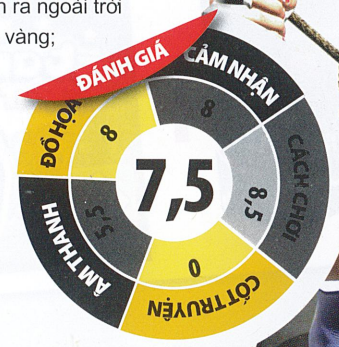
Phần chơi đơn của SC có tất cả ba cấp độ để người chơi có thể thử sức với máy. Nhưng thời điểm ban đầu bạn chỉ có thể tham gia vào hệ thống các giải dự tranh cúp đồng (Bronze) với trình độ, trí thông minh của máy khá khiêm tốn. Sau khi đã đoạt được danh hiệu này, bạn có thể bước vào các giải đấu khó "nhằn" hơn để giành cúp vàng, bạc danh giá, cũng như mở khóa được những nội dung mới hấp dẫn hơn. Ngoài ra, để tạo điều kiện cho các game thủ trau dồi kinh nghiệm với nhau, SC cũng tích hợp luôn cả chức năng chơi mạng cho phép kết nối tối đa bốn game thủ tham gia tranh tài cùng lúc. Tiếc rằng ở thời điểm hiện tại các game thủ chỉ có thể thưởng thức mục chơi này khi gặp mặt, giao lưu offline chứ chưa thể trải nghiệm ở sân chơi trực tuyến.

Mặt khác, SC còn tồn tại vài vấn đề khác, ví dụ, ở môn bóng chuyền bãi biển, bạn không được nắm quyền di chuyển nhân vật trên sân thi đấu mà phải phó thác hoàn toàn công việc này cho máy. Sự sắp xếp khiên cưỡng này khiến game trở nên gò bó cũng như tước đi tư duy chiến thuật, phong cách mà người chơi muốn áp dụng cho đội chơi và vận động viên của mình. Ở bộ môn kiếm thuật, nếu chỉ sở hữu duy nhất một tay cầm PSM, thao tác ra và đỡ đòn của bạn sẽ giảm đi rõ rệt so với việc được trang bị cả hai tay cầm mà game khuyến cáo ban đầu. Hy vọng trong tương lai gần, SC sẽ có thêm những gói cập nhật mới để khắc phục những nhược điểm này!

Sắc toàn, thanh chưa vẹn

Không chỉ khiến người chơi hào hứng và lôi cuốn bởi việc tận dụng khá tốt các chức năng của PSM và PSE, Sports Champions còn giành được thiện cảm cho các game thủ ngay lần đầu tiếp xúc bởi mảng đồ họa được đầu tư, chăm chút khá kĩ. Bạn có thể nhận rõ được nét mặt hồ hởi, đắc chí của họ khi trở thành người chiến thắng hay tràn trề thất vọng, vò đầu bứt trán khi bỗng chốc trở thành kẻ bại trận. Cảnh nền trong game cũng rất sinh động, bắt mắt khi hầu hết địa điểm thi đấu đều diễn ra ngoài trời như bãi biển ngập tràn nắng vàng; hay công viên um tùm cây xanh, thác nước.

Trái ngược với đồ họa, nhạc nền trong SC lại được đầu tư quá hời hợt nên không tạo được ấn tượng sâu sắc cũng như không thổi "lửa" được cho các game thủ nhằm tăng sự hào hứng khi tham gia tranh tài. Bù lại, các game thủ có thể tùy chọn nhạc nền khi thưởng thức game bằng cách truy xuất vào kho nhạc hiện có trong máy PS3 của mình.



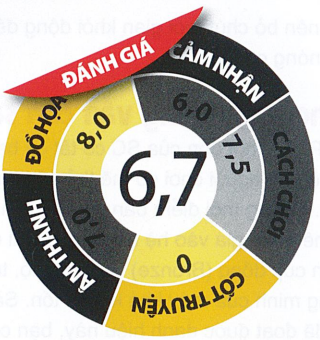
Đáng để duyệt

Ngoài nhiều ưu điểm đã nêu, Sports Champions còn được bán kèm với PlayStation Move và PlayStation Eye với giá bán cực kỳ hấp dẫn (khoảng 2.200.000 đồng), nên đây có thể là tựa game mà các game thủ lưu ý nhiều nhất khi muốn trải nghiệm cảm giác chơi game chuyển động trên PS3 hiện nay.

MINH THƯ

Start the Party

Tuyển Tập Game Vui Nhộn



Start the Party sẽ xứng đáng là đối thủ nặng ký với loạt game nổi tiếng Wario Ware nếu như Supermassive Games đầu tư thêm thời gian để nội dung của trò chơi phong phú, đa dạng hơn nữa!

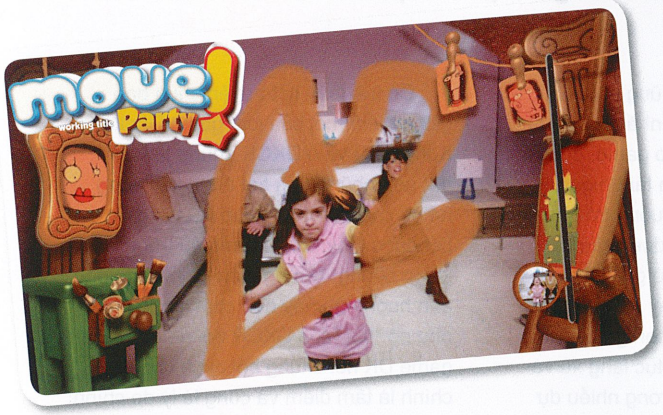
Như tên gọi của mình, Start The Party (STP) là tuyển tập gồm nhiều trò chơi nhỏ tương tự như Wario Ware, Wii Party, Rayman Raving Rabbids để các game thủ có thể trổ tài nhanh tay lẹ mắt cùng bạn bè, người thân trong những dịp họp mặt, sum vầy qua các trò chơi vui nhộn, độc đáo.

STP thu hút người chơi ở chỗ, tất cả các trò chơi trong game đều khai thác tính năng bắt chuyển động độc đáo của cặp bài trùng PlayStation Move (PSM) và PlayStation để mang đến những trải nghiệm khó quên. Chẳng hạn, trong Bug Bashin' bạn phải dùng vợt (PlayStation Move) để đập các chú ruồi xuất hiện trên màn hình chơi, nhưng phải khéo léo dè chừng các chú ruồi đỏ vốn bự và to khỏe có thể làm gãy vợt. Ở game Parachute Peril – PSM lại hóa thành chiếc quạt giấy khổng lồ để bạn tạo gió giúp những người nhảy dù thiếu may mắn có thể đáp lên các thuyền gỗ đang di chuyển qua lại trên biển và tránh được hàm cá mập. Với Cut N Color, bạn sẽ trở thành

START THE PARTY	
PHÁT HÀNH	Sony Computer Entertainment
PHÁT TRIỂN	Supermassive Games
THỂ LOẠI	Tuyển tập game
NGÀY PHÁT HÀNH	14/09/2010
ESRB (TUỔI)	Everyone

nhà tạo mẫu tóc bất đắc dĩ với các dụng cụ quen thuộc tông-đơ, thuốc nhuộm (tùy công đoạn thực hiện PSM sẽ biến thành công cụ tương ứng) để thực hiện các kiểu đầu mà khách hàng yêu cầu.

Do ở mỗi trò chơi, STP chỉ cho phép tối đa một game thủ xuất hiện và làm nhân vật chính nên ở chế độ nhiều người các game thủ có thể sử dụng chung một tay cầm PSM. Song song đó, để quản lý điểm số và phân chia thứ hạng dễ dàng,



trước khi bắt đầu phần chơi này các game thủ sẽ được máy yêu cầu khai báo họ tên cũng như chụp ảnh lưu niệm (thực hiện qua PlayStation Eye). Để tạo yếu tố bất ngờ cho các game thủ tham gia tranh tài, ngoài cách tính thông thường là cộng 5 điểm người có thành tích tốt nhất, những người ở vị trí còn lại sẽ nhận điểm thưởng ít hơn theo thứ tự giảm dần, STP còn sắp xếp ngẫu nhiên các màn chơi đặc biệt, mà nếu may mắn bạn có thể "đảo ngược tình thế" bằng cách hoán đổi điểm số ít ỏi của mình với các bạn chơi có điểm số cao hơn. Sự xếp xếp này làm không khí tranh tài luôn căng thẳng và hồi hộp đến phút cuối cùng.

Xoáy mạnh đến yếu tố hài hước, giải trí nên hình ảnh trong STP sử dụng tông màu sặc sỡ, tươi tắn làm chủ đạo, ngoại trừ nhân vật chính là hình ảnh của người chơi được PlayStation Eye ghi nhận, các nhân vật còn lại đều được thể hiện theo phong cách hài hước, biếm họa chắc chắn sẽ khiến bạn không ít lần phì cười như hình ảnh các chú ruồi mắt to hơn mắt người, bao giờ cũng láo liên như khiêu khích khả năng dùng vợt của bạn. Hay các khách hàng đến cắt tóc (trong Cut N Color) đều có đặc điểm chung khó đụng hàng là tóc dựng đứng, hai mắt lé và thích lè lưỡi trong khi cắt tóc. Các giai điệu trong Start the Party không đọng lại nhiều cảm xúc cho người chơi nhưng tiết tấu dồn dập, hào hứng và theo rất sát diễn biến của game.

Có lẽ do phải chạy theo tiến độ để ra mắt cùng với PSM nên số lượng các trò chơi của Start the Party còn quá khiêm tốn, nếu chơi lâu bạn sẽ nhận thấy chúng bị xào đi xào lại khá nhiều. Mặt khác, game chưa hỗ trợ hình thức thi đấu trực tuyến vốn hấp dẫn, thú vị hơn nhiều. Hy vọng STP sẽ có sớm những bản cập nhật mới trong tương lai để khắc phục những khuyết điểm của mình.

XUÂN YẾN

UU
• Tận dụng được ưu điểm của PSM và PSE. • Hỗ trợ chơi mạng tốt.
KHUYẾT
• Không hỗ trợ giao thức trực tuyến. • Lượng trò chơi còn ít..

TÁI NGÔ DONKEY KONG COUNTRY RETURNS™

Vẫn là những pha hành động nhảy nhót, đan xen giải đố trên nền 2D cổ điển nhưng phiên bản mới nhất của loạt game Donkey Kong vẫn lôi cuốn người chơi từ đầu đến cuối bởi tiết tấu nhanh, vui nhộn và cách xây dựng màn chơi độc đáo, giá trị chơi lại cao!

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Retro Studios
THỂ LOẠI	Platformer
NGÀY PHÁT HÀNH	21/11/2010
ESRB (TUỔI)	Everyone

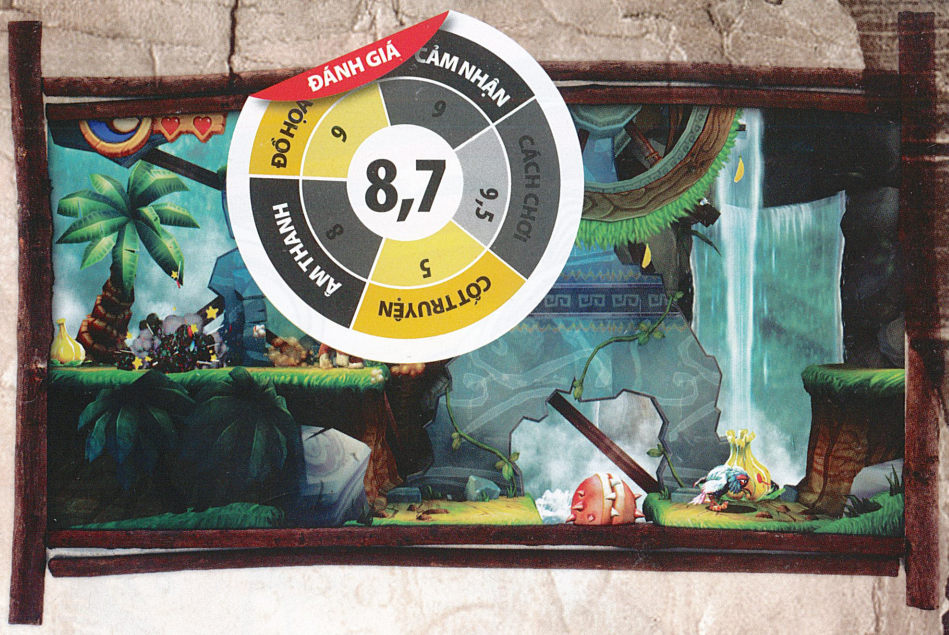
Là một trong những nhân vật có tuổi đời lớn nhất trong lịch sử công nghiệp game, được tạo ra bởi thiên tài Shigeru Miyamoto với lượng trò chơi liên quan bán được xấp xỉ 50 triệu bản, nên không có gì lạ khi chú khỉ khổng lồ Kong (Donkey Kong) được xem là một trong những "con gà đẻ trứng vàng" được Nintendo liên tục lăng xê và cho "phủ sóng" đều đặn trong nhiều dự án lớn nhỏ của hãng bên cạnh các "sao lớn" Mario, Luigi, Princess Peach, Kirby… Donkey Kong Country Returns (DKCR), tựa game mới nhất về chú khỉ khổng lồ, xuất hiện trên Wii giữa tháng 11 vừa qua như tiếp tục khẳng định tầm quan trọng của nhân vật đình đám nhất làng game này đối với Nintendo.

Hòa quyện cũ và mới

Dưới sự điều khiển của một nhóm người thổ dân Tikis có tên gọi Tiki Tak Tribe, các động vật trên đảo DK đã đánh cắp toàn bộ số chuối thuộc sở hữu của Donkey Kong. Trước hành động táo tợn này, Donkey Kong quyết định lên đường với sự trợ giúp của khỉ nhỏ Diddy Kong đi tìm số tài sản bị đánh cắp của mình đồng thời trừng trị những kẻ chủ mưu.

Có thể thấy cốt truyện chưa bao giờ là điểm mới của loạt game Donkey Kong (DK) và ở DKCR chúng ta vẫn bắt gặp những tình tiết được xây dựng na ná các bản chơi trước với vài chi tiết được thay đổi để tránh sự trùng lặp khiên cưỡng. Nhưng điều này vẫn không ảnh hưởng gì mấy đến chất lượng cũng như độ "hot" của DKCR nói riêng và loạt game DK nói chung bởi cách chơi mới chính là tâm điểm và cũng là lý do chính khiến các game thủ mê mẩn và bị lôi cuốn nhiều nhất.

Nhiệm vụ chủ yếu đặt ra cho các game thủ ở hầu hết các màn chơi là di chuyển DK từ điểm A đến điểm B một cách an toàn. Tất nhiên, để thử thách khả năng khéo léo, điều khiển của các game thủ, xuyên suốt hành trình này sẽ được bố trí và sắp đặt vô số các cạm bẫy cũng như các sinh vật nguy hiểm. Thú vị là cách giải quyết các vấn đề trong game đặt ra phần lớn đều đòi hỏi người chơi phải vận dụng thuần thục các tính cảm ứng của chiếc tay cầm Wii Remote và phụ kiện Nunchuk. Chẳng hạn như để DK cuộn tròn người trượt nhanh hất tung các sinh vật trên đường đi, bạn phải di chuyển analog của Nunchuk theo chiều đi xuống, sau



đó lắc lư cả Nunchuk và Wii Remote cùng lúc. Hay khi cần làm đối phương choáng váng tạm thời, người chơi có thể chủ động điều khiển DK áp sát và lắc lư Nunchuk và Wii Remote để làm rung chuyển khu vực đang đứng. Cực kỳ thú vị!

Ngoài việc phải liên tục đối diện các thử thách "động" chờ chực trên đường đi, các game thủ có thể chủ động giải quyết thêm các thử thách "tĩnh" hoặc "ẩn" đòi hỏi việc quan sát tinh tế cũng như sự tính toán chính xác mới có thể đạt được. Điển hình như việc tìm kiếm các đồng tiền vàng; những ký tự K, O, N, G; các mảnh rời của một bức tranh xếp hình... Phần thưởng cho bạn khi giải mã được các thử thách này là cơ hội được mua thêm các vật phẩm thiết thực tại cửa hàng của Cranky Kong như trái tim tăng sức chịu đựng, bong bóng sinh mệnh để giúp DK có thể vượt qua những màn chơi khó khăn sau này dễ dàng hơn. Chưa hết, các game thủ sẽ được khám phá thêm các màn chơi bí mật cũng như nhiều nội dung đặc biệt khác liên quan đến trò chơi.

Phần chơi mạng, vốn được đánh giá rất cao trong các bản game DK trước đây cũng tiếp tục "tái ngộ" trong DKCR lần này. Trong phần này các game thủ tham gia sẽ được hóa thân thành Diddy Kong và Donkey Kong với những kỹ năng đặc biệt hoàn toàn khác nhau. Ví dụ như Donkey Kong thân hình to có thể dùng đôi tay vạm vỡ, quá khổ của mình để kích hoạt các công tắc hay phá vỡ dễ dàng các hòn đá tảng trên đường đi. Diddy Kong thân hình nhỏ bé hơn nhưng có thể tấn công đối phương từ khoảng cách xa bằng chiếc ná của mình. Đặc biệt là với cặp phản lực đeo trên vai, Diddy Kong có thể di chuyển tạm thời trên không, rất thuận lợi trong việc thu thập các ký tự K, O, N, G trong game. Còn rất nhiều điều thú vị khác trong phần chơi mạng mà người viết xin được nhường quyền khám phá cho bạn đọc.

Vuông thành sắc cạnh

Một trong những nguyên nhân chính khiến game thủ khó rời được DKCR sau khi tiếp xúc chính là màn chơi của game được xây dựng rất chặt chẽ cũng như bối cảnh chơi được thay đổi liên tục và mang đến những cảm giác mới lạ, độc đáo. Bạn sẽ tự do bay nhảy qua những cánh rừng già xanh thăm thẳm, lang thang trên biển để tránh né những đợt sóng dữ tợn hay thử cảm giác mạnh khi ngồi trên băng ghế của chiếc tàu lượn siêu tốc. Đáng ghi nhận là tông màu sử dụng cũng như cách thể hiện nhân vật, cảnh nền đều đầu tư rất nghiêm túc nên mang đến cho các game thủ cảm giác như được thưởng thức một bộ phim hoạt hình chất lượng cao do mình hóa thân thành nhân vật chính. Gắn kết rất chặt chẽ là những bản nhạc jazz tiết tấu sôi động được trích lại từ bản game trên hệ SNES trước đây.

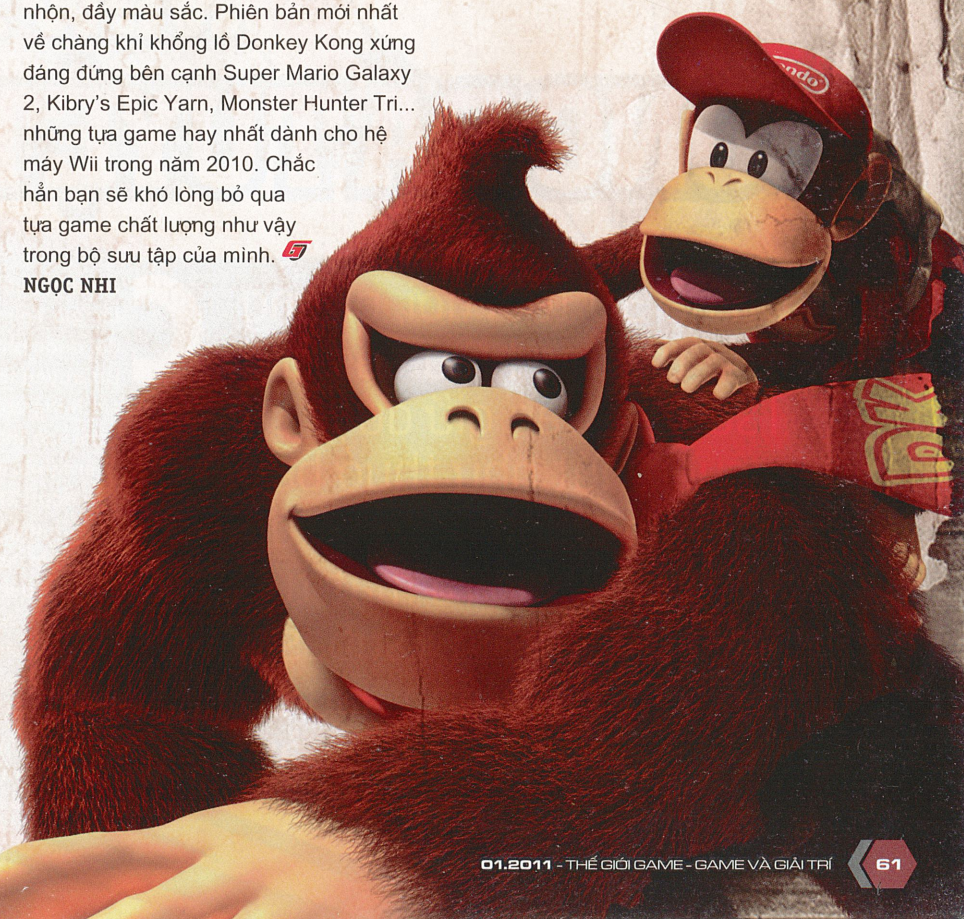
Rừng xanh vẫy gọi

Với Donkey Kong Country Returns, Retro Studios đã chứng tỏ họ không chỉ thành công với dòng game hành động phiêu lưu Metroid Prime trên hệ Game Cube và Wii trước đây mà còn có khả năng thực hiện các trò chơi platformer vui nhộn, đầy màu sắc. Phiên bản mới nhất về chàng khỉ khổng lồ Donkey Kong xứng đáng đứng bên cạnh Super Mario Galaxy 2, Kibry's Epic Yarn, Monster Hunter Tri... những tựa game hay nhất dành cho hệ máy Wii trong năm 2010. Chắc hẳn bạn sẽ khó lòng bỏ qua tựa game chất lượng như vậy trong bộ sưu tập của mình.

NGỌC NHI

ƯU:
- Giá trị chơi lại cao.
- Cách chơi cuốn hút, độc đáo.
- Hỗ trợ chơi mạng tốt.
- Hình âm hài hòa.
- Màn chơi thiết kế tốt.

KHUYẾT:
- Cốt truyện rập khuôn.
- Cách điều khiển còn vài bất cập nhỏ.



TÊN GAME: CAPTAIN TSUBASA: NEW KICK OFF | PHÁT HÀNH: Konami | NGÀY PHÁT HÀNH: 08/11/2010
THỂ LOẠI: Thể Thao | PHÁT TRIỂN: Konami | ESRB (TUỔI): E (Everyone) | NDS

CAPTAIN Tsubasa New Kick Off

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

BÓNG ĐÁ TUYỆT CHIÊU

Dù đã 30 tuổi đời, nhưng thương hiệu Captain Tsubasa vẫn giữ được sự cuốn hút như thuở ban đầu. Đó chính là cơ sở để Konami cho ra mắt tựa game Captain Tsubasa: New Kick Off đánh dấu sự kiện trọng đại này.

Captain Tsubasa là tên bộ truyện tranh nổi tiếng của tác giả Yoichi Takahashi về môn thể thao bóng đá, được phát hành lần đầu tiên vào năm 1981. Bộ truyện tranh này đã có ảnh hưởng lớn lao và là nguồn cảm hứng cho hàng loạt thế hệ cầu thủ Nhật Bản hay các ngôi sao thế giới như Zinedine Zidane, Francesco Totti hay Fernando Torres, kể cả tác phẩm điện ảnh Shaolin Soccer (Đội Bóng Thiếu Lâm) của vua hề Châu Tinh Trì cũng lấy cảm hứng từ đây. Không chỉ thế, tên tuổi Captain Tsubasa còn tiếp cận với mọi người thông qua những kênh khác như phim hoạt hình hay các tựa game đầy sức cuốn hút, một thời tung hoành trên các hệ máy NES hay SNES. Nhân kỷ niệm 30 năm ngày sinh của bộ truyện tranh, hãng game Konami đã cho ra mắt tựa game Captain Tsubasa: New Kick Off (NKO) đánh dấu sự quay trở lại của dòng game này sau thời gian dài vắng bóng.

NKO có nội dung bám sát bộ truyện tranh, giới thiệu thời

ƯU

- Cốt truyện có nhiều tình tiết hấp dẫn.
- Lối chơi hấp dẫn, kết hợp 2 yếu tố siêu sao và tuyệt chiêu.
- Đồ họa ưa nhìn.

KHUYẾT

- Chưa tận dụng các tính năng độc đáo của máy NDS.
- Âm thanh nhàm chán.

kỳ ngôi sao bóng đá Tsubasa dẫn dắt đội bóng Nankatsu tham gia giải vô địch bóng đá học sinh Nhật Bản và U-16 thế giới. Game được thiết kế phụ thuộc vào nội dung truyện tranh rất lớn, thể hiện ở việc nếu người chơi dẫn dắt các trận đấu ở phần chơi theo cốt truyện càng giống như trong truyện tranh thì sẽ càng nhận được điểm đánh giá cuối trận đấu cao, đồng thời mở ra được các tuyệt chiêu lợi hại cho các cầu thủ. Điều này tuy đem lại cho game một cốt truyện hấp dẫn nhưng phần nào bất tiện cho những người chưa hề đọc qua Captain Tsubasa bởi khó lòng đoán được yêu cầu game đề ra.

SIÊU SAO VÀ TUYỆT CHIÊU

Được hình thành dựa trên bộ truyện tranh nên lối chơi của NKO không là một game bóng đá đơn thuần mà thiên nhiều về bóng đá tuyệt chiêu. Tuy có cùng thể loại với loạt game bóng đá Kunio-kun, mà đại diện là River City Soccer Hooligans (RCSH) cũng mới được ra mắt trên NDS gần đây, nhưng lối chơi của NKO có nhiều điểm khác biệt. Nếu như RCSH thiên về tính hài hước và có lối chơi theo thời gian thực (real-time) thì NKO lại thiên về tính điện ảnh và lối chơi pha trộn yếu tố theo lượt (turn-based). Thoạt trông NKO cũng tương tự như các game bóng đá khác nhưng các hành động lại được thể hiện qua các menu, tùy thuộc vào người chơi đang đi bóng hay cản bóng mà sẽ hiển thị khác nhau như lừa bóng, chuyền, sút hay các kiểu cản phá khác nhau. Một số cầu thủ còn có các tuyệt chiêu đặc biệt nhưng khi sử dụng sẽ làm giảm nhanh thanh lực nên người chơi phải cân nhắc thực hiện đúng nơi, đúng lúc. Kế thừa hoàn toàn từ bộ truyện tranh nên NKO may mắn có trong tay hệ thống tuyệt chiêu phong phú và độc đáo mà không cần phải tốn công sức tự thiết kế cho mình. Nét hấp dẫn đến từ cú sút "Mãnh hổ" lừng danh của Kojiro, pha đi bóng điệu nghệ của Tsubasa, đường chuyền sắc lẻm như dao cạo của Soda hay những tuyệt chiêu kết hợp 2-3 người như của 2 anh em Tachibana... Là khung xương hình thành nên lối chơi của NKO, hệ thống tuyệt chiêu đã phát huy khá tốt vai trò của mình, cuốn hút được người chơi tìm tòi và khám phá game.

Ngoài tuyệt chiêu, yếu tố thứ 2 chi phối lối chơi trong NKO chính là các siêu sao. Các ngôi sao như Tsubasa, Kojiro hay Matsuyama là những nhân tố chủ chốt quyết định phần lớn chiến thắng của các đội bóng. Các siêu sao này có được những kỹ năng lừa bóng hay sút bóng tuyệt đỉnh, và điểm "lực" cao hơn hẳn đồng đội. Do đó hầu hết các trận cầu đều trở thành những ván bài chiến thuật, trong đó người chơi sẽ điều động các siêu sao di chuyển tới những vị trí thích hợp và nhồi bóng cho họ dứt điểm ghi bàn. Dù muốn hay không, cuối cùng đa số người chơi cũng phải tuân theo chiến thuật này bởi các cầu thủ thông thường hầu như không có cơ hội ghi bàn khi đối phương có trong tay một siêu thủ môn. Điều này khiến game thiên về lối chơi cá nhân hơn là đồng đội như một số game về môn thể thao vua khác, điều có thể khiến một số người không thích nhưng một số lại hài lòng. Dẫu sao thì đây cũng chính là nét đặc trưng làm nên thương hiệu Captain Tsubasa.

Được phát hành trên máy NDS nhưng NKO không tận dụng tính năng cảm ứng mà chỉ dùng các nút bấm truyền thống để điều khiển. Ngoài ra nếu game tích hợp thêm các mini-game tận dụng tính năng cảm ứng hoặc microphone, chẳng hạn khi thi triển các tuyệt chiêu, thì sẽ đem lại nhiều yếu tố hấp dẫn hơn là lối chơi hơi thiên về tính cổ điển như game đã thể hiện.

HÌNH ÂM NGHỊCH CHIỀU

NKO có đồ họa khá ưa nhìn, kết hợp hài hòa giữa hình ảnh 3D và hình vẽ 2D đẹp mắt. Các cú sút tuyệt chiêu trong NKO được thể hiện rất ấn tượng, dù theo cảm nhận của tác giả thì không được hào hoa bằng phiên bản kinh điển trên hệ máy SNES khi xưa. Giao diện game và các menu hiển thị hành động được bố trí hợp lý, cho phép người chơi dễ dàng quan sát và thao tác, một yếu tố quan trọng đối với tựa game đòi hỏi người chơi phải quan sát nhiều chỉ số để đưa ra các quyết định hợp lý như NKO.

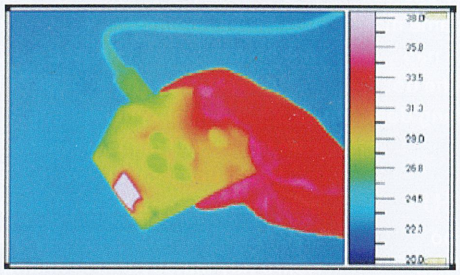
Trái ngược với phần đồ họa, âm thanh trong game chỉ đạt mức trung bình. Các đoạn nhạc nền không quá lôi cuốn được lặp lại nhiều trong trận đấu khiến người chơi khá nhàm chán. Các đoạn thoại không được lồng tiếng cũng như trận đấu thiếu phần bình luận càng làm cho game thêm mất điểm.

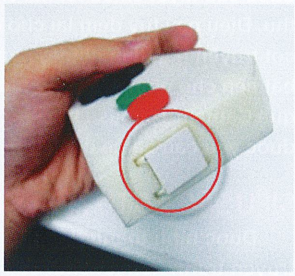
SỰ KHỞI ĐẦU THUẬN LỢI

Lựa chọn cho game một cái tên khá ý nghĩa, hãng game Konami không giấu giếm ý đồ mang lại một khởi đầu mới cho dòng game này. Qua những gì thể hiện trong game, có vẻ như NKO đã có được bước chạy đà đầy thuận lợi để những tựa game tiếp theo có thể ra đời. Đây quả là một tin vui cho những fan của bộ truyện tranh Captain Tsubasa cũng như các tín đồ của thể loại game bóng đá tuyệt chiêu có được một tựa game hay trong thời điểm này và có thể còn nhiều hơn nữa trong thời gian tới.

NGUYỄN QUÂN

CẢM ỨNG NHIỆT - TƯƠNG LAI MỚI CHO CONTROLLER?





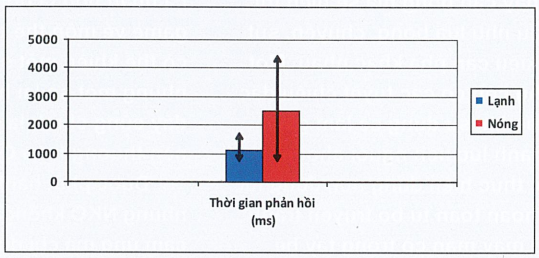
Cùng với sự phát triển của công nghệ kỹ thuật, các controller ngày càng được trang bị nhiều tính năng hiện đại nhằm mang lại cảm nhận chân thật nhất khi bạn hòa nhập vào môi trường trong game. Trải qua một thời gian dài gắn bó với các cụm nút bấm đơn giản, chức năng controller đã sang trang mới khi chúng được nâng cấp tính năng rung và điều khiển không dây. Tiếp đó là thiết bị hỗ trợ bộ phận cảm ứng chuyển động cho phép người chơi tương tác với game thông qua cách họ "ngả nghiêng" chiếc controller. Năm 2010 đánh dấu sự nhảy vọt mạnh mẽ của controller với "tân binh" PlayStation Move từ Sony và gần đây nhất là sản phẩm "đinh" của Microsoft mang tên Kinect.

Nếu xét về tiềm năng và sự đột phá thì Kinect được xem là thiết bị tương tác độc đáo nhất của làng game trong năm nay. Nó ghi lại được mọi cử chỉ của người chơi thông qua các camera hiện đại ở mặt trước, sau đó các hình ảnh được phân tích qua nhiều lớp thuật toán phức tạp để có thể tái hiện hành động thu được ở môi trường mã lệnh. Hiện tại tốc độ đáp ứng của Kinect vẫn chưa thực hoàn hảo, nhất là ở môi trường thiếu sáng. Tuy vậy, người chơi được nếm trải nhiều cảm giác chơi game thú vị hệt như cách Nintendo làm bạn thích thú tột cùng khi tay cầm điều khiển Wii lần đầu xuất hiện. Bên cạnh đó, hàng loạt những khám phá mới của giới hâm mộ khi tận dụng Kinect để biến nó thành máy quay phim 3D hay phương tiện để "vọc" các game siêu kinh điển như Mario khiến thiết bị này ngày càng thu hút được sự quan tâm của nhiều người. Thế nhưng sự tiến hóa của controller vẫn tiếp tục phát triển với tốc độ chóng mặt và có khả năng chỉ trong năm sau bạn sẽ chứng kiến một bước tiến hoàn toàn mới - cảm ứng nhiệt độ.

Tại triển lãm thường niên về đồ họa máy tính và công nghệ tương tác SIGGRAPH - tại Los Angeles (Mỹ) năm 2010, một nguyên mẫu mới của controller đã xuất hiện và ngay lập tức lôi kéo được sự tò mò của rất đông khách tham quan. Bề ngoài trông nó chẳng khác gì tay cầm thời kì đầu của hệ máy Nes 8bits khi được trang bị cụm phím D-pad và 2 nút bấm điều khiển. Sự khác biệt duy nhất chính là 2 pa nô nhỏ màu trắng đặt ở 2 bên hông của controller. Công dụng của chúng là gì? Hãy tưởng tượng khi bạn đang lang thang trong một màn chơi đầy băng tuyết, đôi tay của bạn sẽ trở nên lạnh buốt hoặc cảm giác nóng bức sẽ lan truyền từ đôi tay ra khắp cơ thể khi nhân vật của bạn đang rảo bước qua sa mạc khô cằn! Đúng vậy, 2 pa nô đó đóng vai trò là bộ phận cảm ứng nhiệt, chúng được nối với một thiết bị điều tiết ở giữa thân controller cho phép phản ánh phần nào yếu tố khắc nghiệt của môi trường đang diễn ra trong game, đồng thời mang đến cho người chơi một phong cách tương tác và cảm nhận khác biệt.

Hứng thú với chiếc controller này, nhưng nhiều người cũng tỏ ra e ngại về độ an toàn của nó khi những tai nạn về nhiệt độ có thể xảy ra. Nắm bắt được điều đó, các nhà phát triển lập tức trấn an người dùng bằng nhiều dữ liệu khá thuyết phục. Nhiệt độ của controller chỉ thay đổi trong phạm vi nhỏ hơn 10 độ và nó có thể tự điều chỉnh để sưởi ấm hoặc làm mát chỉ trong 5 giây. Biên độ khá nhỏ nhưng đội ngũ nghiên cứu cho biết bấy nhiêu là đủ để thu hẹp khoảng cách và đưa người chơi đến gần hơn với môi trường ảo trong game.

Biểu đồ sau cho thấy mức độ phản ứng trung bình của người dùng với sự thay đổi nhiệt độ: chỉ hơn một giây (đối với yếu tố lạnh) hoặc sau khoảng 2,5 giây (đối với yếu tố nóng). Để có các con số thống kê này, họ đã làm một thử nghiệm nhỏ trên rất nhiều tình nguyện viên để tìm ra được điểm nhạy cảm chung nhất của lòng bàn tay con người với các ngưỡng nóng, lạnh khác nhau.



Nghiên cứu được thực hiện bởi các nhà nghiên cứu tại đại học danh tiếng Tokyo Metropolitan University, với sự hợp tác từ Viện quốc gia về Nhu cầu Giáo dục Đặc biệt (Special Needs Education). Thực ra controller chỉ là một trong những công cụ kế thừa tính năng cảm ứng nhiệt độ này vì trong số những mục tiêu chính được đặt ra, các nhà nghiên cứu chủ yếu nhắm đến cách thức sử dụng sự thay đổi nhiệt độ nhằm tạo ra loạt thiết bị trợ giúp tốt hơn cho cuộc sống thường nhật của người mù. Hơn nữa, hiện chưa thể chắc chắn liệu cảm ứng nhiệt độ có đạt được thành công hay không khi áp dụng cho controller, nhưng nó cũng rất đáng được mong chờ vì trước kia tính năng rung khi mới ra mắt ít được để ý đến, nhưng giờ đây nó là một yếu tố không thể thiếu khi thưởng thức các tựa game hành động hoặc đua xe nóng bỏng.

ĐẮC HOÀI (TỔNG HỢP)

Chiếc cần gạt đơn giản có thể giúp bạn trở thành một phi công thực thụ.

MAXFIGHTER F17: TRỢ THỦ CỦA PHI CÔNG

THIẾT KẾ

Sản phẩm mới của nhà sản xuất Genius có dáng vẻ bề ngoài đơn giản và thanh thoát, được làm từ nhựa cứng, mang tông màu đen chủ đạo. MaxFighter F17 khá nhẹ so với các loại joystick khác. Tuy nhiên, khi cầm máy trên tay vẫn có cảm giác chắc chắn. Các nút bấm được thiết kế thuận tiện cho việc sử dụng. Sản phẩm có hình dáng cân đối nên phù hợp cho người thuận tay phải và tay trái. MaxFighter F17 gồm 2 phần cơ bản: Tay cầm và chân đế.

Tay cầm có chức năng như cần gạt anolog và có các nút bấm. Phần tay cầm của MaxFighter F17 khá ngắn nên chỉ phù hợp với những người có bàn tay nhỏ hoặc trung bình. Do thiết kế cao và bàn tay phải cầm theo chiều dọc nên phần dưới của tay cầm có chân đế rộng giúp bạn tì tay vào, tránh mỏi cổ tay nếu phải cầm lâu. Tay cầm ôm theo đường cong của bàn tay giúp người chơi nắm chắc và tạo sự thoải mái tối đa trong quá trình chơi. Với bốn nút bấm nằm ở phía trên của tay cầm, người chơi có thể dùng ngón trỏ và ngón cái để thao tác các nút bấm. Những nút bấm này được bố trí hợp lý tạo sự thuận tiện nhất cho người chơi. Bạn dùng ngón trỏ để kích hoạt nút khai hỏa vũ khí và ngón cái dùng để kích hoạt những tính năng còn lại như: Tăng giảm tốc độ, đổi vũ khí, nhắm bắn…

Chân đế của MaxFighter F-17 khá lớn nhưng trọng lượng hơi nhẹ nên không có độ "vững chãi" cần thiết. Trong quá trình chơi, nếu bạn quá "bốc" thì dễ làm xê dịch cần gạt. Trên phần đế có 2 nút chức năng: throttle và turbo.

CẢM NHẬN

MaxFighter F17 chỉ giữ lại những tính năng cơ bản nhất, nên khi chơi những game lái máy bay mô phỏng như Falcon, Flight Simulator, FlightGear... dường như các tính năng đó không đủ sức, bạn cần phải kết hợp với bàn phím mới có thể chơi. Còn đối với những game lái máy bay thiên về khả năng chiến đấu như JetFighter 2015 thì MaxFighter F17 chắc chắn sẽ giúp bạn thỏa mãn được phần nào niềm đam mê lái máy bay của mình. Cần gạt có thể xoay tròn, dễ điều khiển và có độ chính xác cao mang đến khả năng kiểm soát không gian cho người chơi.

Nhìn chung MaxFigher F17 rất tiện lợi với các trò chơi điều khiển máy bay đơn giản, không thiên về mô phỏng. Còn với các trò khác, có thể bạn dùng được các công năng của thiết bị nhưng vẫn có cảm giác không "đã", nhất là đối với trò chơi dùng chuột và bàn phím.

QUỐC NAM

ĐỒ CHƠI CHO NAM MỚI

Quý 4 luôn là thời điểm mua sắm nhộn nhịp nhất trong năm với hàng loạt các chương trình khuyến mãi đa dạng nhằm lôi kéo sức mua của người tiêu dùng. Thiết bị điện tử cũng không ngoại lệ, nhất là khi xu hướng chọn mua những món đồ hi-tech để làm quà đang ngày càng phổ biến. Hãy cùng điểm sơ qua một vài thiết bị được nhiều người đánh giá cao cả về công dụng lẫn chất lượng, biết đâu game thủ các bạn lại "rinh" được món gì đó để làm phong phú thêm góc giải trí cá nhân hoặc không gian sinh hoạt chung của cả gia đình.

Panasonic Viera TC-P50VT25

Hiện nay số lượng TV 3D trên thị trường khá phong phú để người dùng có thể tùy ý lựa chọn, nhưng nếu bạn cần một chiếc TV kích thước lớn, chất lượng hình ảnh tốt đi kèm với mức giá phải chăng thì Viera TC-P50VT25 của Panasonic xứng đáng là một ứng cử viên sáng giá. Khác với đa số các dòng TV hiện nay đều là LCD, P50VT25 thuộc phân khúc plasma và đặc biệt nhất là nó hỗ trợ cả hai nguồn phát 2D lẫn 3D. Với kích thước 50 inch, P50VT25 có thể thỏa mãn hầu như mọi nhu cầu giải trí của bạn từ chơi game cho đến phim ảnh. Xét về mặt màu sắc, P50VT25 không quá nổi trội so với các đối thủ khác đến từ Samsung hay Sony nhưng nó có một đặc điểm "ăn tiền" là thể hiện sắc đen với các độ sẫm khác nhau một cách tuyệt vời. Vì vậy bóng của người hay vật thể luôn sắc nét và độ chi tiết cao. Ngoài ra P50VT25 hiển thị màu sắc khá chính xác trong chế độ THX, độ bão hòa của màu cũng rất tốt nên ít xảy ra tình trạng xuất hiện những đường viền mờ ảo xung quanh các đối tượng (nhất là ở dạng hình ảnh 3D – còn gọi là hiện tượng crosstalk). Nhờ thế mà các khung hình tỉ lệ full HD (1080p/24) được P50VT25 truyền tải khá trọn vẹn ở chế độ 2D lẫn 3D. Màn hình ít bị chói sáng, góc nhìn rộng và bạn có thể dùng nó để chơi tốt những tựa game khủng trên PC, console hay xem những bộ phim độ nét cao từ đầu phát DVD, Blu-Ray. Tuy nhiên, cũng cần lưu ý là P50VT25 chứa một số điểm bất tiện như "ngốn" điện nhiều hơn so với LCD hay các dòng plasma đời mới và các ứng dụng cùng dịch vụ qua Internet còn quá ít.

- **Giá bán:** 38~50 triệu

Audyssey Audio Dock

Đối với các bạn trẻ năng động và yêu thích công nghệ thì đế loa dành cho các thiết bị di động (cụ thể ở đây là iPhone, iPod) từ lâu đã trở thành vật không thể thiếu trong các buổi đi chơi xa. Được ưa chuộng vì kích thước gọn nhẹ, tầm giá vừa phải nhưng chúng có một khuyết điểm "kinh niên" là rất hạn chế trong việc thể hiện âm trầm. Để khắc phục vấn đề này, hãng Audyssey đã tạo ra bộ loa Audio Dock South (ADS) có thể sản xuất âm trầm "nặng" gấp đôi so với kích thước bề ngoài khiêm tốn của nó. Các loại đế loa khác thường sản xuất âm trầm bằng cách gia giảm độ lớn của âm trung và âm cao nhưng ADS lại đi theo hướng hoàn toàn khác. Bằng cách cho phép một bộ vi xử lý bên trong loa theo dõi và điều khiển hoạt động của màng loa nên ADS duy trì được một âm trầm nhất quán và mạnh mẽ. Giờ đây bạn có thể thưởng thức các ca khúc đậm chất rock, R&B hay chơi các tựa game hành động nghẹt thở một cách tự do mà không cần đến sự trợ giúp của tai nghe để có một âm trầm đầy đủ. Ngoài ra ADS còn đóng vai trò là một đế sạc sành điệu cho chiếc iPhone của bạn, khi kết nối với PC nó sẽ đồng bộ phim và nhạc từ PC sang iPhone thông qua iTunes. Nếu bạn thích thoại rảnh tay, ADS có thể kiêm nhiệm cả vai trò là một speaker với chất lượng âm rõ ràng và tròn tiếng.

• **Giá bán:** 399,99 USD (khoảng 8 triệu đồng) tại thị trường Mỹ

Immerz Kor-FX

Đối với game thủ chuyên nghiệp thì ngoài kĩ năng tốt, khả năng cảm nhận diễn biến và sự kiện đang xảy ra trong game cũng là một trong những mối quan tâm hàng đầu của họ. Nhằm phục vụ cho nhu cầu đó, hãng Immerz đã tung ra một thiết bị khá độc đáo mang tên Kor-FX và nó hứa hẹn sẽ đưa trải nghiệm của bạn về game lẫn âm nhạc hay phim ảnh lên một đẳng cấp mới. Kor-FX ứng dụng công nghệ mang tính độc lập nền tảng, chỉ cần bất cứ thiết bị nào có ngõ xuất âm thanh như XBOX360, PC, iPod... là đều có thể sử dụng phụ kiện này. Thiết kế nhỏ gọn cho phép người dùng khoác Kor-FX lên vai một cách thoải mái, nó hoạt động dựa trên công nghệ cảm ứng âm khiến thiết bị rung theo tần số âm thanh thu được từ nguồn phát. Kết quả là người dùng, nhất là game thủ sẽ cảm nhận được lợi ích đặc biệt mà Kor-FX mang lại. Nhờ những đợt rung tác động lên khoang ngực, bạn có thể ngay lập tức nhận thức được tiếng súng phát ra từ đâu hay chiến trường đang có biến động ở hướng nào và đề ra đấu pháp phù hợp. Nói một cách vui nhộn thì Kor-FX sẽ trang bị cho bạn giác quan thứ 7, giúp bạn phần nào đoán được hành tung của đối phương và chỉ cần như thế cũng đủ để phân thắng bại và gia tăng tính cạnh tranh trong môi trường ảo. Rất nhiều tựa game tương thích với Kor-FX sẽ được ra mắt trong năm tới, nhưng nếu bạn muốn nhập cuộc ngay thì hiện tại có 2 siêu phẩm đã hỗ trợ công nghệ này là StarCraft II và Call of Duty 4.

• **Giá bán:** 189,99 USD (gần 4 triệu) tại thị trường Mỹ

OnLive

Bạn rất muốn chơi các tựa game khủng như Crysis 1&2, Assassin's Creed II... với thiết lập đồ họa tối đa nhưng khổ nỗi hầu bao của bạn không cho phép sắm những chiếc PC cấu hình cao hoặc những cỗ máy console đắt tiền. Hãy quên nỗi lo về tài chính đó đi với sự xuất hiện của OnLive, một thiết bị chơi game mới dựa trên nền tảng điện toán đám mây. OnLive có thiết kế khá đơn giản và gọn nhẹ, bao gồm một đầu kết nối trông khá giống HDD Box và một tay cầm điều khiển. Toàn bộ chỉ có giá khoảng 99 USD và đi kèm một vài game miễn phí. Người chơi sẽ được kết nối với kho game trực tuyến của OnLive mà không cần phải trang bị phần cứng đắt đỏ, cũng như không cần cài thêm bất kì ứng dụng nào. Đầu kết nối có đầy đủ các cổng phổ biến hiện nay như USB, LAN, HDMI, ngõ ra audio 3.5mm và nó có thể hỗ trợ cùng lúc đến 4 gamepad thông qua sóng không dây. Nguyên tắc hoạt động của OnLive dựa trên giao thức streaming, dữ liệu trong game sẽ được truyền nhận giữa đầu kết nối và server, sau đó hiển thị kết quả lên màn hình TV của người chơi. Đây có thể xem là cách hiệu quả nhất để bạn chơi được tất cả các tựa game mình yêu thích với chi phí đầu tư rẻ, ít phải can thiệp vào phần cứng và phần mềm rắc rối.

Điều kiện cần duy nhất là bạn phải sở hữu một đường truyền Internet tốc độ cao để đảm bảo việc truyền dữ liệu được thông suốt và nhanh chóng. Đối với TV có kích thước dưới 30", đòi hỏi đường truyền có tốc độ tối thiểu là 3MB/giây và 4MB/s với các loại TV lớn hơn 30". OnLive sẽ chính thức lên kệ vào giữa tháng 1/2011 với khoảng 40 tựa game được cung cấp trên máy chủ và bạn có thể lựa chọn game theo sở thích cũng như phù hợp khả năng tài chính của mình.

• **Giá bán:** 99 USD (~ 2 triệu đồng) + phí dịch vụ 99 USD (~ 2 triệu đồng)/ năm (tại thị trường Mỹ).

Bên cạnh những thuộc tính cơ bản thì trang bị có thêm thuộc tính "+" hoặc thuộc tính nâng cao (advance) luôn là niềm mơ ước của game thủ. Thiết kế cho cấu hình giải trí cao cấp và chuyên game, Thermaltake Spedo Advance Package (VI90001W2Z) và Armor+ MX (VH8000BWS) với những thay đổi trong thiết kế giúp việc tản nhiệt tốt hơn và giảm tiếng ồn khi hoạt động.

Google TV + GameString Andrenalin

Kể từ khi "lên sóng", Google đã làm thay đổi hoàn toàn cách thức chúng ta tìm và trao đổi thông tin hàng ngày trên máy tính thông qua bộ máy tìm kiếm của họ. Sau đó với hệ điều hành Android, Google lại tiếp tục khuấy đảo thị trường điện thoại thông minh (smartphone) vốn trước kia là lãnh địa của những tên tuổi lớn như Symbian (Nokia) hay Windows Mobile (Microsoft). Tiếp nối những thành công rực rỡ đó, Google lại bành trướng sang lĩnh vực truyền hình với Google TV và đang trên lộ trình chinh phục người dùng khắp thế giới. Bạn có thể chọn lựa chỉ xem những nội dung mà mình thích và truy xuất những thông tin liên quan đến các nội dung đó một cách dễ dàng và trực quan. Là một nền tảng mở, Google TV cho phép các lập trình viên viết các ứng dụng hỗ trợ cho công việc trình chiếu của nó, tất cả đều hoạt động trơn tru chỉ với sức mạnh của một CPU hạng phổ thông hiện được trang bị trong các đầu set-top box của nhiều hãng nổi tiếng như Logitech, Sony... Tháng 10 vừa qua, game thủ có thêm một lựa chọn mới để thưởng thức các tựa game của mình với Google TV bằng cách sử dụng một dịch vụ gọi là GameString Andrenalin (GA).

GA cũng dựa trên nền tảng công nghệ điện toán đám mây như OnLive, nó cho phép bạn chơi bất cứ tựa game nào trên PC thông qua trình duyệt Chrome của Google TV. Bạn nên trang bị thêm một bàn phím và chuột có trong bộ giải mã Revue của Logitech hay Sony Internet TV Blu-Ray, sau đó dùng trình duyệt truy cập và đăng kí sử dụng dịch vụ của GA tại trang chủ Gamestring. Khi đăng kí thành công, bạn đã có thể chơi bất kì trò chơi nào trong kho game trên PC của mình hoặc thậm chí PC của bạn bè từ xa bằng chính trình duyệt Chrome. Ngoài ra, bằng phương pháp streaming bạn được quyền "truyền hình trực tiếp" các màn chơi của mình cho mọi người thưởng thức, nếu muốn GA còn cho phép bạn chia sẻ game với bạn bè để tạo nên một cộng đồng giải trí vui nhộn. GA đã được tối ưu hóa để vận hành tốt các game sử dụng công nghệ OpenGL và DirectX, quan trọng nhất là bạn cần có một đường truyền Internet băng thông rộng đủ mạnh để hạn chế tối đa tình trạng lag khi chơi game từ xa.

• **Giá bán:** Tùy đầu thu, GA hiện đang miễn phí trong giai đoạn beta.

KÌ ANH (TỔNG HỢP)

HAI THIẾT KẾ MẠNH MẼ HƠN

SPEDO ADVANCE PACKAGE

Không chỉ là bản nâng cấp của Spedo, Spedo Advance Package xứng danh ông vua "tốc độ" với 2 công nghệ Advance Thermal Chamber 3 (A.T.C.3) và Cable Routing Management 3 (C.R.M.3) nhằm tăng cường khả năng tản nhiệt, giữ các linh kiện phần cứng luôn mát mẻ và ổn định mà không gây ồn ào. Đơn giản nhưng hiệu quả, A.T.C.3 giải quyết vấn đề nhiệt độ phát sinh khi hệ thống hoạt động bằng cách chia nhỏ bên trong thùng máy thành từng khu vực để xử lý, hạn chế tối đa luồng khí nóng ảnh hưởng đến những linh kiện phần cứng khác. C.R.M.3 giúp bên trong thùng máy thoáng và gọn hơn nhờ các tuyến cáp nguồn, cáp dữ liệu được bó buộc gọn gàng và "đi" theo nắp phải thùng máy. Bên cạnh đó, thùng máy còn có khay đựng phụ kiện, ốc vít, đĩa cài đặt trình điều khiển, ứng dụng.

Spedo Advance Package có kích thước 53,6x23,2x61cm, nặng 13kg, dàn khung bằng thép chuẩn SECC dày 0,8mm, kết cấu chắc chắn cùng khả năng chịu lực tốt. Tương tự "người anh em" Spedo, tuy được nhà sản xuất (NSX) xếp vào dòng full tower (thùng máy đứng, cỡ lớn) nhưng Spedo Advance Package chỉ tương thích với bo mạch chủ (BMC) chuẩn ATX và micro ATX. Mặt trước có 7 khoang gắn ổ đĩa 5¼" và 6 khoang 3½", mặt sau có 8 khe gắn card mở rộng và có vị trí dành riêng cho ống dẫn chất lỏng của tản nhiệt nước. Chân đế lớn, có thể xoay 1 góc 90 độ cùng lớp đệm cao su giúp hấp thụ chấn động và chống trượt. Bên cạnh đó, vị trí bộ nguồn cũng được dời xuống đáy thùng, ngoài việc tận dụng làm quạt hút đưa khí nóng ra ngoài, hạn chế sự gia tăng nhiệt độ bên trong thì cách thiết kế này còn giúp thùng máy cân bằng hơn, vững chắn hơn. Điểm đặc biệt là toàn bộ thùng máy được thiết kế dạng lưới tổ ong loại lớn và đủ chỗ gắn đến 8 quạt làm mát kích thước khác nhau; nên việc trao đổi không khí giữa trong và ngoài thùng máy tốt hơn và các thiết bị phần cứng cũng mát hơn. Ngoài ra, Spedo Advance còn thiết kế thanh trượt gắn quạt loại 120mm cho phép người dùng thay đổi góc thổi.

Do có ưu thế về kích thước nên bên trong thùng máy khá rộng và thoáng, không vướng víu khi thao tác. Khả năng hỗ trợ thiết bị phần cứng khá tốt, đáp ứng được cấu hình phần cứng sử dụng 3-way SLI (3 card đồ họa), Quad SLI (2 card 2 nhân) hoặc ATI CrossFireX (4 card đồ họa). Hầu hết linh kiện phần cứng được cố định bằng các chốt gài nên việc tháo lắp khá dễ dàng. Hệ thống tản nhiệt mặc định trang bị sẵn 1 quạt 140mm, tốc độ 1.000rpm (vòng/phút) ở mặt trước và 2 quạt 120mm, 1.300rpm ở mặt sau và 2 quạt 230mm, 800rpm (1 trên nóc, 1 ở cạnh bên). Giá 4.614.000đ, bảo hành 3 năm.

Thermaltake còn đưa ra bộ nâng cấp (tùy chọn) gồm bộ nguồn Toughpower XT 850 Spedo Edition W0315RU dành riêng cho các sản phẩm dòng Spedo, bộ cáp mở rộng Cable Box và Easy Swap Package để gắn nóng ổ cứng. Bạn đọc có thể tham khảo thêm thông tin tại http://www.thermaltakeusa.com/Product.aspx?S=1317&ID=1829#Tab0

THERMALTAKE ARMOR+ MX

Về kiểu dáng, Armor+ MX không khác nhiều so với thùng máy Armor chúng tôi từng giới thiệu với bạn đọc. Tuy nhiên, Armor+ MX chỉ được xếp vào dòng mid tower (thùng máy đứng, cỡ trung) với kích thước 49x24x53,5cm, nặng 10,8kg, tương thích với BMC ATX và micro ATX. Bảng điều khiển gồm các nút power, reset và các ngõ giao tiếp USB, eSATA, ngõ cắm micro và audio chuẩn HD/AC'97 được dời lên nóc thùng máy. Để tránh tình trạng vô ý khởi động lại máy tính, nút reset có kích thước nhỏ và thiết kế chìm bên trong. Hai cánh cửa mặt trước bằng nhôm dày đến 2cm, chạy suốt bề mặt thùng máy có tác dụng bảo vệ các khoang gắn ổ đĩa bên trong (gồm 5 khoang 5¼" và 4 khoang gắn ổ đĩa 3½"). Mặt sau có 7 khe gắn card mở rộng và có vị trí dành riêng cho tản nhiệt nước. Nắp trái thùng là 1 cửa sổ trong suốt để khoe các thiết bị phần cứng bên trong dưới ánh đèn LED đầy ấn tượng trong đêm tối.

Tương tự Spedo Advance Package, thiết kế bên trong Armor+ MX khá thoáng, không vướng víu khi thao tác với cấu hình đa card đồ họa. Hầu hết linh kiện phần cứng cũng được cố định bằng các chốt gài nên việc tháo lắp khá dễ dàng. Hệ thống tản nhiệt mặc định được trang bị sẵn 2 quạt 120mm, 1.300rpm (1 ở mặt trước và 1 sau), 1 quạt kích thước đến 230mm, tốc độ 800rpm ở cạnh bên. Giá 3.055.000đ, bảo hành 2 năm.

ĐÔNG KHUÊ

Liên hệ: **Sao Biển.** ĐT: (08) 3862 4741.

ASUS K42JA: VUI CHƠI ĐI CÙNG CÔNG VIỆC

Tuy không thuộc dòng máy tính xách tay (MTXT) chơi game chuyên dụng của Asus nhưng K42JA thu hút sự quan tâm của nhiều người dùng máy có 2GB bộ nhớ đồ họa.

"Trái tim" của K42JA là CPU: Intel Core i5 460M 2,53GHz và lên tới 2,8GHz khi chế độ Turbo Boots, card đồ hoạ AMD Mobility Radeon HD5730 2GB DDR3 là một trong những MTXT đầu tiên trên thế giới được trang bị 2GB bộ nhớ đồ họa. Với bộ nhớ đồ hoạ 2GB với ATI Mobility HD 5730 và được hỗ trợ bộ thư viện đồ họa DirectX 11, K42JA mang đến cho các game thủ những khung hình mượt mà. Ngoài ra, K42JA trang bị RAM 4GB DDR3 1066MHz, HDD 500GB và ổ quang DVD Supermulti.

Về thiết kế, Asus K42JA vẫn đi theo phong cách truyền thống của dòng K42 với tông màu tối, các góc cạnh được bo tròn. Vỏ máy được sơn màu nâu bóng với các họa tiết chìm, mặt trong được làm vân nổi. Bàn phím Asus K42JA mang tính thẩm mỹ và sự tiện dụng cao. Bàn phím dạng chiclet với các phím bấm tách rời nhau mang lại cảm giác êm, độ nảy vừa phải khi thao tác. Touchpad của máy được thiết kế được thiết kế cùng tông màu với phần tỳ tay. Nhưng do được làm lõm xuống nên người dùng không di tay ra ngoài vùng cảm ứng trong quá trình sử dụng. Touchpad có độ nhạy tốt. Chức năng multi-touch tỏ ra ấn tượng trong các tác vụ như scroll web, việc phóng to/thu nhỏ khi xem ảnh bằng cách sử dụng hai ngón tay. Asus K42JA sử dụng màn hình LCD 14inch, đèn nền LED, hỗ trợ độ phân giải tối đa 1366x768pixel (16:9). Toàn bộ thân máy tính cả pin có trọng lượng xấp xỉ 2,2kg.

Đối với những người dùng đam mê giải trí bằng MTXT mà vẫn không lơ là công việc thì ASUS K42JA là sự lựa chọn khả dĩ.

VÕ QUỐC

Với độ phủ dày đặc trên các trang tin công nghệ, giải trí nên dù chỉ mới ra mắt chưa đầy 1 tháng thiết bị Microsoft Kinect đã đạt được doanh số ấn tượng 2,5 triệu sản phẩm đè bẹp kỷ lục 3 triệu sản phẩm trong 80 ngày mà Apple làm được với máy tính bảng iPad. Kinect hoạt động ra sao? Liệu nó có vượt trội so với "hai kỳ phùng địch thủ" Wii Remote và PlayStation Move? Xin được giải đáp phần nào thắc mắc của bạn trong bài viết này.

XEM XÉT PHẦN CỨNG

Ấn tượng đầu tiên khi tiếp xúc Kinect là toàn thân sản phẩm được phủ lớp sơn đen bóng nổi bật và sang trọng cùng tông với Xbox 360 Slim trước đây. Tuy rất bắt mắt nhưng nhược điểm của lớp sơn này chính là khả năng dính dấu vân tay của người sử dụng cũng như khả năng trầy rất cao. Kinect được chia làm hai phần chính bao gồm thanh cảm ứng chiều dài khoảng 30cm và phần đế được làm bằng cao su tránh được hiện tượng trầy cũng như bám bề mặt tiếp xúc được chắc chắn.

Đáng chú ý là thanh cảm ứng của Kinect được tích hợp đến 3 camera (có thể xuất hình màu ở độ phân giải 640 x 480 với tốc độ 30 khung hình trên giây) được thiết kế không đối xứng nhau. Ba chiếc camera này có tính năng cảm biến chiều sâu có khả năng nhận dạng được đầy đủ chuyển động của cơ thể người sử dụng, nét mặt của họ. Bên cạnh đó ba chiếc camera này cũng được tích hợp cả tính năng microphone để người sử dụng có thể chat và trò chuyện với các bạn chơi khác thông qua mạng Xbox Live. Đặc biệt là trong một số tựa game, người chơi có thể dùng tính năng này để ra lệnh cho nhân vật. Song song đó, thanh cảm ứng này cũng được tích hợp các cảm biến giúp nhận diện giọng nói của người sử dụng tốt hơn và giảm nhiễu các tạp âm.

Chưa hết, cảm biến độ sâu của Kinect là một máy chiếu laser hồng ngoại kết hợp với một bộ cảm biến CMOS đơn sắc có thể thu thập dữ liệu video 3D trong bất kỳ điều kiện ánh sáng xung quanh. Với phần mềm được viết riêng cho mình Kinect có thể tự hiệu chỉnh các cảm biến mà mình tích hợp dựa trên trò

MICROSOFT KINECT: "HẬU SINH KHẢ UÝ"

chơi và môi trường vật lý của người chơi ví dụ như đồ đạc trong phòng của người chơi. Thanh cảm ứng của Kinect có thể xoay tự động góc 570 theo phương ngang và 430 theo chiều dọc để ghi nhận hình ảnh của người sử dụng trong suốt quá trình hoạt động.

Phụ kiện đi kèm Kinect bao gồm cáp chuyển đầu USB để kết nối với các mô-đen Xbox 360 thế hệ trước (đối với người dùng Xbox 360 Slim bạn chỉ cần kết nối thiết bị với cổng có sẵn đặt ở sau máy. Lưu ý là để Kinect hoạt động ngoài việc kết nối với Xbox 360 và đặt ở vị trí trung tâm màn hình chơi bạn phải cung cấp nguồn điện riêng cho thiết bị này qua giác cắm điện được kèm theo sản phẩm. Mặt khác, theo khuyến cáo của Microsoft để thưởng thức thiết bị này trọn vẹn căn phòng của bạn phải rộng tối thiểu là 6m2 với khoảng cách từ Kinect đến người chơi khoảng 2m và hạn chế thật tối thiểu các vật cản. Theo thực tế mà chúng tôi cảm nhận thì diện tích khuyến cáo này chỉ vừa đủ cho một game thủ trải nghiệm, nếu muốn thưởng thức Kinect thì hai người trở lên thì bạn phải cần diện tích lớn hơn rất nhiều.

THỬ NGHIỆM VỚI KINECT ADVENTURES

Do điều kiện khách quan nên người viết chỉ có cơ hội trải nghiệm tính năng của Kinect thông qua tựa game Kinect Adventures – đây là bộ tuyển tập gồm 5 tựa game nhỏ hỗ trợ Kinect. Với tựa game đầu tiên Rally Ball, trò chơi có nhiều điểm tương đồng với game bắn gạch Breakout nổi tiếng trước đây. Mục tiêu của người chơi ở trò chơi này là dùng mọi phần trên cơ thể của mình để điều khiển các trái banh để bắn phá các viên gạch cũng như hồng tâm xuất hiện ở trước màn hình. Sau vài trục trặc nhỏ ở việc thiết lập cũng như nắm bắt cách điều khiển, người viết đã có thể hòa nhập Rally Ball khá dễ dàng. Kinect đã hoàn thành khá xuất sắc nhiệm vụ của mình khi ghi nhận chuyển động người chơi để áp dụng vào nhân vật trong game rất mượt mà không có độ trễ đáng kể nào. Lần lượt các tựa game còn lại như 20.000 Leaks (vá bể cá bị thủng), River Rush (thuyền vượt thác),...khả năng phân tích và phản hồi chuyển động của Kinect tiếp tục thể hiện khả năng ấn tượng của mình.

PHÁN QUYẾT CUỐI CÙNG

Theo ý kiến riêng của người viết thì cảm giác trở thành controller mà Kinect mang tới đem lại nhiều cảm xúc và cảm giác hòa mình vào trò chơi "thật" hơn rất nhiều khi sử dụng Wii Remote và PlayStation Move trước đây. Đáng tiếc là cả 5 trò chơi được tích hợp trong Kinect Adventures không có trò chơi nào khai thác tính năng nhận dạng và phân tích giọng nói của người chơi để chuyển thành mệnh lệnh của nhân vật trong game nên tính năng này xin được mổ xẻ và gửi đến bạn đọc ở những bài viết sau.

Rào cản lớn nhất hiện nay của Kinect chính là giá cả khá "chát" khoảng 4,5 triệu đồng (bao gồm cả game tặng kèm), số tiền ngang ngửa các phụ kiện xa xỉ như bộ game RockBand, tay lái Logitech G25 trước đây nên để sở hữu được Kinect ngoài đam mê ra các game thủ phải có hầu bao "rủng rỉnh" để rước về!

NGỌC NHI

Liên hệ: **Haloshop** - 82 Pasteur, P. Bến Nghé, Q.1, TP. HCM - ĐT: (08)39141494 - (08) 39144998

BẠO LỰC TRONG NHÀ TRƯỜNG

GIÚP TRẺ ĐẦU TIÊN LÀ CHA MẸ

Nạn học sinh gây gổ, hành hung nhau đang là một vấn nạn nghiêm trọng trong nhà trường. Không nên coi là chuyện "trẻ con sinh sự với nhau là chuyện thường". Thực tế, những vấn đề này để lại cho trẻ những tổn thương sâu sắc về mặt tinh thần. Những người đầu tiên có thể giúp trẻ phải là cha mẹ. Trẻ đương nhiên cũng cầu cứu cha mẹ trước tiên, nhưng thường thì chúng chỉ lên tiếng sau khi đã chịu đựng đến mức không tiếp tục chịu được nữa. Do đó, người lớn phải chủ động để ý những biểu hiện hành vi của trẻ để có thể kịp thời giúp trẻ khi cần.

Nhận diện hành vi hành hung, bắt nạn bạn

Hành hung, bắt nạt bạn là hành vi lặp đi lặp lại nhiều lần nhằm gây sợ hãi hoặc đau đớn về thể xác hay tinh thần, gây tổn thương lòng tự trọng cho một người hay một nhóm người khác. Điều này chỉ xảy ra khi và ở nơi có sự khác biệt thực sự hoặc có vẻ như có sự khác biệt về quyền lực hay sức mạnh.

Những kẻ bắt nạt khi bị bắt gặp thường hay bào chữa rằng chúng "giỡn". Đôi khi trẻ có thể đùa giỡn quá trớn một chút, trông giống như chúng đang gây gổ, nhưng dấu hiệu phân biệt việc trẻ đùa giỡn với nhau và gây gổ, hành hung nhau là việc hành hung thường có hệ thống, xảy ra thường xuyên, kẻ bắt nạt thường mạnh hơn, to lớn hoặc có phe phái hơn kẻ bị bắt nạt.

Các khảo sát thực tiễn cũng cho thấy:

- Các học sinh nam thường bị một kẻ bắt nạt, nhưng học sinh nữ thường bị một nhóm bạn bắt nạt.

- Số lượng những vụ bạn bè hành hung, bắt nạt lẫn nhau không phụ thuộc vào quy mô trường, loại trường, tức là thực tế trường nào cũng có thể bắt gặp hiện tượng này.

- Có thể ở tất cả các cấp học.

Những kẻ bắt nạt, hành hung bạn có nhiều hình thức gây sợ hãi, áp chế bạn bè như hành hung về thể xác (đánh đập, xô đẩy, cướp giật, phá hỏng đồ đạc); hành hung về tinh thần (giễu cợt, châm chọc bằng lời nói, dọa nạt, nhại tiếng, châm chọc về xuất thân, tôn giáo…); có những hành vi gây áp lực mang tính xã hội (cô lập, khai trừ ra khỏi nhóm bạn, đặt điều, lan truyền tin đồn sai lệch…); gây áp lực bằng các phương tiện điện tử hiện đại (lan truyền tin đồn, nhận xét ác ý, gây tổn hại thanh danh người khác qua tin nhắn, email…); gây áp lực tâm lý (theo dõi, nhìn thô bạo gây sợ hãi…).

Dấu hiệu để nhận ra một đứa trẻ bị bắt nạt, hành hung

Một đứa trẻ ngay từ khi còn rất nhỏ cũng đã có thể hiểu cảm giác bị xúc phạm, bị đe dọa hay bị cô lập. Có những dấu hiệu cho thấy trẻ đang bị khinh miệt, bị bạn bè cô lập, thậm chí ngay cả khi trẻ không nói gì về chuyện này. Bản thân đứa trẻ không kể vì sợ mọi chuyện sẽ tồi tệ hơn khi nó lại thêm tội "mách lẻo".

Ở tuổi thiếu niên, trẻ cũng có thể không kể gì cho bố mẹ khi có vấn đề nảy sinh với bạn bè, vì vào tuổi đó phản xạ của chúng là muốn tự giải quyết vấn đề của mình. Chúng sợ những vấn đề đó làm cha mẹ thất vọng về chúng, thậm chí chúng cảm thấy xấu hổ nếu cha mẹ "xía" vào chuyện của chúng.

Do đó, người lớn không thể trông mong rằng nếu có chuyện gì, con trẻ sẽ kể. Thay vì thế, phải lưu tâm, để ý đến những dấu hiệu bất thường ở trẻ, ví dụ như những thay đổi trong hành vi, trong thái độ hay những thay đổi trong cách ăn mặc, hình thức bên ngoài. Những trẻ bị bạn bè gây gổ, tẩy chay thường không muốn đến trường, tâm trạng không vui vẻ, thậm chí khóc lóc. Chúng không muốn tham gia các hoạt động xã hội cùng với những trẻ khác. Có thể có hiện tượng bị mất dụng cụ học tập, tiền tiêu vặt hoặc những đồ dùng đắt tiền (chúng ta thường đọc được những tin tức trên báo chí về những cậu bé cô bé

bị trấn lột đến tiền triệu mà cha mẹ không hề hay biết chính là vì người lớn đã lơ là những biểu hiện này ngay từ khi nó mới bắt đầu xuất hiện).

Những dấu hiệu cụ thể có thể là :

- Những vết bầm tím, vết xước trên cơ thể mà trẻ không giải thích được nguyên nhân.
- Vết rách, hỏng, đứt cúc quần áo.
- Mất đồ dùng, tiền.
- Đau đầu, đau bụng không rõ nguyên nhân.
- Khóc không có nguyên nhân hoặc tâm trạng cau có, hậm hực.
- Thay đổi cảm xúc bất thường.
- Không muốn đi học, không thích chơi, không thích tham gia hoạt động với bạn bè.
- Muốn thay đổi phương cách đến trường hoặc nhất định đòi bố đưa đi học.
- Kết quả học tập kém đi.
- Xin thêm tiền với nhiều lý do khác nhau mà không giải thích cụ thể.

Cha mẹ nên làm gì?

Khi trẻ quyết định phải nói với người lớn thì thường là sự việc đã vượt quá sức chịu đựng của chúng, chúng đã làm hết cách có thể. Việc thú nhận với cha mẹ là một bước khó khăn, do đó việc đầu tiên người lớn cần nhớ là phải lắng nghe trẻ, hiểu và tin những điều chúng nói, không buộc tội hay phán xét. Tiếp theo, cần:

- Khuyến khích để trẻ nói ra một cách trung thực việc đã xảy ra.
- Cố gắng khách quan, ghi nhận chính xác những sự việc xảy ra: việc gì, ở đâu, khi nào, những ai tham gia, có ai chứng kiến?
- Giúp trẻ hiểu rõ sự khác nhau giữa "mách lẻo" và thông báo. Cần phải dũng cảm thông báo sự việc. Mục đích không phải là để gây khó, trả thù người khác mà là để tự bảo vệ và bảo vệ các bạn khác cũng có thể bị bắt nạt như mình.
- Nên tìm gặp giáo viên của trẻ, gặp những giáo viên khác nếu sự việc liên quan đến những trẻ lớp khác hoặc giáo viên nào có uy tín với trẻ, thậm chí gặp ban giám hiệu nếu cần.
- Giữ bình tĩnh dù sự việc có thật sự nghiêm trọng. Bình tĩnh giúp trấn an, hỗ trợ tinh thần cho trẻ và cùng nhau bàn bạc để tìm được cách giải quyết hiệu quả. Việc cùng với trẻ bàn bạc giúp trẻ hiểu được rằng bản thân hành động của chúng có thể có tác động đến sự việc, và củng cố lòng tự tin.
- Cập nhật thông tin để luôn nắm được các diễn biến. Chú ý đến những biểu hiện hành vi của trẻ. Nếu sau khi nói chuyện với giáo viên mà trẻ vẫn bị bắt nạt thì cần gặp ban giám hiệu, trao đổi về kế hoạch phối hợp giữa nhà trường và các phụ huynh liên quan.
- Gặp gỡ, trao đổi với các phụ trách phong trào Đoàn, Đội, nếu việc bạo hành xảy ra trong những giờ sinh hoạt ngoại khóa.
- Trường hợp căng thẳng hãy đừng ngần ngại gọi cho cảnh sát nếu việc bạo hành có tính chất côn đồ, khi những kẻ bạo hành có hung khí, hoặc bạo hành liên quan đến tình dục.

Không nên:

- Cáu giận, nổi khùng lên ngay khi nghe chuyện. (Bọn này láo quá).
- Tự buộc tội mình và cảm thấy xấu hổ. (Con với cái, nhục không cơ chứ?)
- Xoa dịu trẻ rằng không có việc gì nghiêm trọng. (Thôi, có gì đâu?)
- Kết tội trẻ. (Mày lại gây chuyện chứ gì?)
- Kết tội nhà trường. (Không biết trường dạy dỗ thế nào mà…?)
- Hỏi dồn trẻ về mọi chi tiết. (Nói rõ xem nào…)
- Tìm những giải pháp đơn giản. (Hay là đổi lớp khác?)

Một số cha mẹ có thể nổi giận đùng đùng và lập tức đòi "làm cho ra nhẽ".

Nhưng điều này là một bước đi bất lợi, vì chưa chắc chúng ta đã hiểu rõ hết ngọn nguồn sự việc. Thêm nữa, trẻ có thể sợ bị trả thù, nên không muốn làm to chuyện ở trường.

Bước đầu, cha mẹ nên chấp nhận trẻ kể bao nhiêu tùy thích, chủ yếu là nắm được những diễn biến chính. Nên thận trọng vì chúng ta mới chỉ nghe một phía. Thận trọng với cách hỏi, và giúp trẻ suy nghĩ về những hành động của chính mình...

Làm thế nào để giúp trẻ?

Hợp tác chặt chẽ với thầy cô, nhà trường là cách tốt nhất để giúp trẻ chống lại mọi dạng bạo hành trong nhà trường.

Cố gắng duy trì mối liên hệ chặt chẽ với trẻ, lắng nghe trẻ, sao cho trẻ có thể tâm sự tất cả mọi chuyện xảy ra với chúng.

Khuyên trẻ:

- Tránh những tình huống xung đột, tránh đôi co, không trả lời khi bị khiêu khích (bao gồm cả thư điện tử, tin nhắn…).
- Kể với người lớn mà trẻ tin tưởng: thầy, cô giáo, anh chị phụ trách, giáo viên tư vấn, bảo vệ…
- Kể với anh, chị, hoặc ai đó thân thiết, để tránh cảm giác cô độc.
- Kết bạn, tìm bạn đi chung đến những nơi không cảm thấy an toàn nếu đi một mình. Về lâu dài, nên xây dựng, củng cố những quan hệ bạn bè, tạo thành những cộng đồng bạn bè lành mạnh.
- Ghi nhớ các số điện thoại khẩn cấp, kể cả điện thoại của công an, dân phòng.

Làm gì khi chính con mình bắt nạt bạn khác?

Những đứa trẻ bắt nạt bạn đôi khi cũng có bộ dạng giống bị bắt nạt: quần áo xộc xệch, rách, xước; mặt mũi, tay chân cũng có khi bầm tím. Nhưng chúng có thể có tiền tiêu vặt nhiều hơn số bố mẹ cho, có thể có những đồ dùng mới lạ, đắt tiền hơn khả năng chúng có thể mua. Có thể có hiện tượng hay nói xấu bạn bè.

Những trẻ hay bắt nạt bạn thường thể hiện hành vi này cả ở trường lẫn ở nhà. Do đó, người lớn cần chú ý theo dõi hành vi của trẻ ở nhà, xem trẻ có biểu hiện bắt nạt anh chị em không.

Hình chỉ có tính chất minh họa

Hành vi bạo lực cũng có thể xuất hiện khi có những thay đổi lớn trong cuộc sống của trẻ như những mất mát to lớn, những sang chấn tâm lý bất ngờ... Với những trẻ mới nếm trải những cảm xúc này cùng cần có sự quan tâm đặc biệt.

Để ý xem anh em trong gia đình giải quyết mâu thuẫn, xung đột ra sao, người lớn trong gia đình có tham gia trao đổi về những vấn đề này không. Một trong những cách giải quyết nạn bạo hành là làm gương cho trẻ, cho trẻ thấy cách giải quyết vấn đề mà không cần bạo lực.

Tìm cách giải thích một cách đơn giản, dễ hiểu cho trẻ nhận ra bắt nạt/ gây gổ bạo lực là điều ác.

Có nên làm lơ nếu chính con mình không phải nạn nhân của nạn bạo lực trong nhà trường?

Chứng kiến cảnh bạn bè hành hung nhau cũng có thể gây tổn thương về mặt tinh thần cho trẻ. Thường thì những người chứng kiến không muốn "dây" vào vì sợ chính mình trở thành nạn nhân hoặc chỉ làm người bị bắt nạt bị hành hung thêm. Thực sự là để ngăn cản, can thiệp trực tiếp cần phải biết cách, và không phải lúc nào cũng nên can thiệp, nhưng người lớn cần cho trẻ biết chúng có thể ngăn chặn việc này bằng cách thông báo cho người lớn (cha mẹ, thầy cô, bảo vệ..., tùy từng trường hợp).

Nghiên cứu và thực tế cho thấy nạn bạo lực trong nhà trường gây tác hại lâu dài cho chính bản thân nạn nhân cũng như gia đình và xã hội. Những học sinh từng bị bắt nạt trong thời đi học thường sẽ gặp phải những vấn đề như cô đơn, khó kết bạn, lo lắng, có những vấn đề về sức khỏe thể chất, thiếu tự tin. Những người này cũng có thể có hành vi bạo lực, bị ám ảnh sợ hoặc trầm cảm. Kẻ bắt nạt cũng không phải không gặp rắc rối. Quen hành hung, chúng có thể không còn phân biệt được thiện, ác và có thể thành những người trưởng thành hung bạo.

Rõ ràng, việc học sinh hành hung, gây gổ, bắt nạt lẫn nhau là không thể chấp nhận, nhưng để giải quyết được vấn đề này cần có sự nhận thức sâu sắc về vai trò của giáo dục gia đình và sự phối hợp của gia đình với nhà trường.

NGUYỄN THỊ THANH THỦY
Thạc sĩ Giáo dục Học

HỘP THƯ HỎI & ĐÁP

Hiện tại em đang chơi Dragonica SEA của IAHGames nhưng không biết cách nạp tiền. Có ai từng chơi qua rồi vui lòng chỉ em chỗ bán được không? (fantasia320 – Cộng đồng TGVT)

Bạn có thể tham khảo cách thức nạp tiền của game tại địa chỉ http://dragonica.iahgames.com/site/content.aspx?id=104; trong đó có hình thức nạp tiền từ Paypal.

Mình cần mua 1 tay cầm XBOX 360 cho PC nhưng không biết ở đâu bán và giá bao nhiêu? (pokemon – Cộng đồng TGVT)

Bạn có thể tìm mua tay cầm XBOX 360 cho PC tại cửa hàng Hiệp Lực (23 Huỳnh Thúc Kháng P. Bến Nghé, Q1, Tp HCM; ĐT: (08) 39144037).

Bo mạch chủ Asus P5KPL-AM có gắn được card đồ họa NVIDIA GEFORCE GT240 1GB không, với bộ nguồn 550W? (hongthai2205 – Cộng đồng TGVT)

Bo mạch chủ Asus P5KPL-SE có 1 khe PCIe x16. Do đó, bạn có thể gắn card đồ họa rời giao tiếp PCIe x16. Điểm cần lưu ý khi gắn card đồ họa rời là công suất (thực) của bộ nguồn phải đảm bảo đáp ứng đủ theo yêu cầu hệ thống. Tham khảo cách tính công suất hệ thống tại www.thermaltake.outervision.com/index.jsp

Máy Wii có cần TV có cổng HDMI để chơi không? Hay TV thường cũng được? (emlacui15 – Cộng đồng TGVT)

Wii chỉ hỗ trợ kết nối A/V, có thể kết nối cả TV thường lẫn HDTV. Tham khảo hướng dẫn kết nối tại http://nintendo.about.com/od/nint ardwaresetup_3.htm.

Em muốn hỏi là cái VGA ATI RADEON X1800 có chơi game này với độ phân giải 1024x768 được không? (thedark99 – Cộng đồng TGVT)

Bạn vui lòng tham khảo bài viết www.pcworld.com.vn/articles/game/phan-cung/2009/04/1194015/cau-hinh-may-tinh-de-choi-game/ hoặc sử dụng phép đo kiểm tra tại www.yougamers.com/gameometer/10184.

Em chơi Two World 2 đến đoạn làm nhiệm vụ Black candles (của The Society Mages Guild), nhưng chạy đến nơi thực hiện thì lại không thấy gì hết? (tranledung – Cộng đồng TGVT)

Ở nơi thực hiện nhiệm vụ, bạn hãy chú ý quan sát vị trí có vũng nước, có các con hải ly nằm sát đất. Dùng cung tên để bắn hạ 4 con và nhặt vật phẩm rơi ra từ chúng. Trở về vị trí The Society Mages Guild để thực hiện bước tiếp theo tại phòng chế thuốc thí nghiệm.

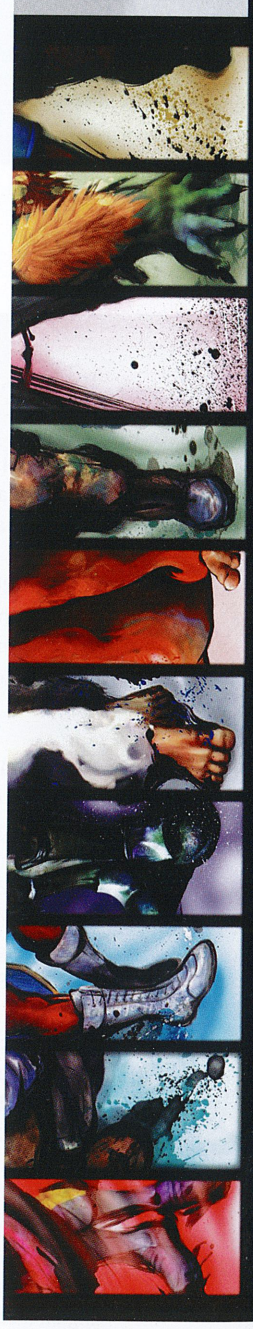
Em chơi Drakensang: The River of Time, đến nhiệm vụ The Missing Magician's Apprentice giải cứu cậu bé Nottel khỏi các hòn đá pháp thuật, ở đoạn "Collect the Ritual Components" thì đặt kiểu gì tên quỷ cũng nhập vào cậu bé hết? (baoanh – Cộng đồng TGVT)

Có tất cả 5 vật phẩm cần đặt vào các bát nghi lễ (Ritual bowl). Bạn bắt đầu ở hòn đá cao nhất (hướng Bắc trên bản đồ), đặt vật phẩm "an odd leaf", sau đó xoay theo chiều kim đồng hồ và đặt lần lượt các vật phẩm còn lại theo thứ tự: strangberries, exotic blooms, a rare herbs, a strange tubber.

Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc Tạp chí Thế Giới Vi Tính nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - http://www.pcworld.com.vn/forum. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT ngày càng phát triển.

GẶP GỠ DAIGO UMEHARA

Với biệt danh "The Beast", anh là một trong những game thủ chuyên nghiệp có thành tích cao nhất ở thể loại game song đấu 2D với những tựa game kinh điển như Street Fighter, Fatal Fury...



Daigo "The Beast" Umehara được xem là một tượng đài lớn của game thủ Nhật cũng như thế giới ở thể loại song đấu 2D. Chàng trai Nhật Bản sinh năm 1981 này sở hữu trong tay hàng chục giải thưởng lớn về thi đấu Street Fighter ở các giải đấu uy tín như Evolution, Super Battle Opera, World Game Cup... Daigo Umehara hiện là game thủ Street Fighter nổi tiếng nhất và có tên trong sách kỷ lục Guiness thế giới với thành tích là game thủ thành công nhất tại các giải đấu game 2D qui mô lớn trên thế giới. Một trong những trận đấu kinh điển nhất của Daigo "The Beast" là tại giải đấu Evolution Championship Series năm 2004, anh chàng đã sử dụng nhân vật Ken và lội ngược dòng ngoạn mục trước nữ đối thủ Chun-Li do một game thủ nổi tiếng khác là Justin Wong điều khiển bằng tuyệt chiêu "phản đòn" (parry) đặc trưng của Street Fighter III 3rd Strike khi "máu" chỉ còn rất ít. Trận đấu được ghi hình lại và thu hút hàng triệu lượt xem trên YouTube. Từ một cao thủ Street Fighter, Daigo Umehara trở thành một game thủ chuyên nghiệp khi sở hữu trong tay bản hợp đồng quảng cáo với hãng chuyên sản xuất thiết bị chơi game Madz Cat vào đầu năm nay.

Với gần 50 giải thưởng lớn nhỏ từ cá nhân đến đồng đội ở các giải đấu game song đấu thế giới từ năm 1997 đến nay, chắc bạn cho rằng Umehara hẳn phải là một tài năng thiên bẩm về chơi game. Tuy nhiên, theo tiết lộ của Umehara với tạp chí game danh tiếng Famitsu, anh chàng đến với game và thành công đa phần bằng sự đam mê cao độ ở lĩnh vực này. Cũng như đa số những game thủ chuyên nghiệp ở các tựa game khác, bí quyết của Umehara nằm ở niềm đam mê, sự kiên trì tập luyện và ý chí quyết thắng rất cao. "Khá nhiều người bỏ cuộc quá sớm khi chơi game và không quan tâm đến việc thành bại của một cuộc đấu." Umehara nói với Famitsu."Tôi không thích điều đó. Khi tôi chơi game, tôi e ngại việc phải bỏ cuộc và chỉ muốn chiến thắng bằng bất cứ cách nào."

Umehara cho biết, anh không phải là thiên tài bẩm sinh về thể loại game song đấu. "Tôi chơi những trò song đấu từ năm học tiểu học và bắt đầu bằng việc luyện tập sử dụng hết tất cả các nhân vật cho đến khi rành rẽ hết mọi tuyệt chiêu của họ," Umehara nói. "Chỉ cần thuộc lòng các chiêu liên hoàn cơ bản, tôi đã có thể đánh bại những bạn bè của mình, nhưng đáng tiếc vẫn chưa phải là đối thủ của CPU. Tôi nhận ra một điều, các đấu sĩ có những điểm mạnh yếu khác nhau, và kỹ năng thi triển chiêu thức dù tốt

DAIGO UMEHARA

vẫn chưa đủ để giúp bạn trở thành một cao thủ giỏi." Từ đó, Umehara bắt đầu nghiên cứu về trò chơi của mình thông qua các tạp chí game, ghi lại những hướng dẫn và kinh nghiệm của những người chơi khác và đặc biệt là những "đối trọng" của những đấu sĩ trong game. Từ đó, anh chàng có những đối sách lựa chọn những đấu sĩ phù hợp trước khi trận đấu diễn ra. Đó là một trong những bí quyết thành công trong thi đấu của "The Beast" trên đấu trường quốc tế.

Không lâu sau khi chơi những game song đấu, Daigo Umehara nhanh chóng nhận ra rằng thể loại hấp dẫn này ngoài kỹ năng điều khiển nhân vật còn có thêm yếu tố tâm lý tác động đến thành tích thi đấu. "Tôi nghĩ đến vấn đề này khi chơi trò Darkstalkers, vào năm 14 tuổi," anh cho biết. "Ban đầu tôi nghĩ rằng tốt nhất nên chờ đối thủ phạm sai lầm trước, nhưng nếu vậy bạn sẽ không thể hạ gục được một cao thủ thi đấu một cách hoàn hảo. Do vậy, tôi nghĩ bên cạnh chiến thuật thi đấu người chơi cần phải học cách quan sát lối chơi của đối thủ và nhận biết phong cách của họ." Umehara cho rằng khi một nhân vật đấu sĩ mới được giới thiệu, đa phần người chơi sẽ chỉ áp dụng một chiến thuật duy nhất và cố gắng chiến thắng chỉ bằng chiến thuật đó. Họ bị phụ thuộc quá nhiều vào chiến thuật của đấu sĩ do mình điều khiển mà quên đi việc quan sát lối chơi của đối phương. Umehara tiết lộ bí quyết của anh khi thi đấu là cân bằng giữa kỹ năng ra đòn và sự quan sát lối chơi của đối thủ, từ đó đưa ra chiến thuật hợp lý nhất.

Daigo Umehara giành chức vô địch giải game song đấu đầu tiên vào năm 1997 và liên tục giành được những thành tích đáng nể trong sự nghiệp game thủ suốt 10 năm. Tuy nhiên, đến năm 2007 anh bất ngờ quyết định "treo tay cầm" trước sự bất ngờ lẫn tiếc nuối của các fan. "Tôi đã cống hiến phần lớn tuổi trẻ của mình cho những game song đấu," Umehara giải thích, "Và tôi đã suy nghĩ liệu việc chơi game có thực sự phù hợp với cuộc sống của mình hay không khi tôi đã hơn 25 tuổi." Umehara đã nghỉ thi đấu đỉnh cao trong 2 năm, mặc dù anh chàng vẫn chơi các trò song đấu nhưng chỉ cho vui với bạn bè và không thực sự quá nghiêm túc. Tuy nhiên, bước ngoặt khiến Umehara trở lại đấu trường chuyên nghiệp là Street Fighter IV, tựa game song đấu chủ lực của Capcom phát hành năm 2009. Sau khi thử qua trò chơi với những người bạn của mình, nguồn cảm hứng về game song đấu lại xuất hiện đối với Umehara. Anh chàng nhận ra điều ý nghĩa nhất đối với mình hiện tại chính là game song đấu và những giải đấu chuyên nghiệp mà anh đã bỏ lỡ trong suốt năm 2008.

Trở lại thi đấu vào năm 2009, Daigo Umehara nhanh chóng giành chức vô địch giải đấu uy tín Evolution Championship Series ở trò Street Fighter IV, với nhân vật lựa chọn là Ryu. Khi được phỏng vấn có hối tiếc về việc gián đoạn trong sự nghiệp thi đấu hay không, Umehara cho biết việc này không ảnh hưởng lắm đến việc thi đấu của anh, mà bù lại, khoảng thời gian nghỉ thi đấu giúp Umehara tự chiêm nghiệm bản thân và có cái nhìn sâu sắc hơn về thể loại game song đấu. "Những tựa game song đấu không chỉ nói về người chơi, mà còn liên quan đến nhiều lĩnh vực khác như những nhà phát triển game, báo giới, những nhà tài trợ... Đó là những nhân tố tạo nên sự tuyệt vời cho thể loại game đậm tính cạnh tranh này." Umehara chia sẻ. "Họ làm tôi cảm thấy mình đặc biệt trong thể loại game song đấu và tôi nghĩ mình cần đáp lại tấm thịnh tình này. Tôi muốn thu hút nhiều người đến với game song đấu và cho họ biết thể loại này hấp dẫn như thế nào." Đó là lý do Daigo Umehara càng trở nên thân thiện với báo giới, với cộng đồng game thủ nói chung nhằm thu hút càng nhiều người chơi đến với thể loại game song đấu. Với số lượng người chơi lớn, các nhà phát triển game sẽ có nhiều cơ hội nâng cao doanh thu và điều này cũng đem lại những lợi ích to lớn cho thể loại game song đấu nói chung.

Với những thành tích và đam mê thể loại game song đấu, Daigo Umehara không giấu tham vọng phổ biến thể loại game này đến tất cả những game thủ chuyên nghiệp lẫn người chơi bình thường. "Game nhận được khá nhiều dư luận tiêu cực so với các bộ môn thể thao chính thống khác," anh cho biết. "Sẽ có rất nhiều rào cản ngăn bạn đến với game, nhưng nếu bạn thật sự yêu thích việc chơi game, bạn nên tiếp tục vững bước theo con đường này. Nếu cần, bạn nên thuyết phục bạn bè và gia đình rằng quyết định theo nghiệp game của mình là hoàn toàn xứng đáng. Nếu bạn cảm thấy tự hào và cống hiến hết mình cho game, thì ngay cả khi thi đấu thất bại, bạn vẫn cảm nhận được niềm vui qua từng giây phút thi đấu và khi trận đấu hoàn toàn kết thúc."

CẨM TÚ

StarsBoba HÀNH

SMM Grand Final là giải đấu DotA thường niên được tổ chức tại Malaysia, điểm hẹn tranh tài của các tay chuột đến từ khắp các nơi trên thế giới. Năm nay, tuy sân chơi vắng bóng các gương mặt của châu Âu nhưng bù vào đó, khán giả vẫn có cơ hội được thưởng thức bữa tiệc DotA hoành tráng với số lượng "đồ sộ" các đội châu Á tham dự.

Năm 2009, StarsBoba GIGABYTE (SB) cùng đội hình chập chững, chưa va chạm nhiều với đấu trường quốc tế nên chỉ giành được vị trí thứ 7. Bước sang 2010, trước khi đến với giải đấu, SB đã có chút xáo trộn về mặt nhân sự khi thành viên Lại Hồng Hải (bí danh: Hamchoi) quyết định rút lui, nhường vị trí cho lớp đàn em là Trần Minh Nhựt (bí danh: Archie).

Việc bảo vệ thành công chức vô địch tại World Cyber Games châu Á 2010 đã giúp SB tiếp tục tiến thêm một bước trên con đường chuyên nghiệp. Cả đội vô cùng vinh dự khi trở thành nhân vật eSports đầu tiên tại Việt Nam nhận được tài trợ từ GIGABYTE – nhà sản xuất linh kiện máy tính hàng đầu toàn thế giới. Nhưng thật đáng tiếc khi các chàng trai Việt Nam đã không thể tận dụng cơ hội này trong hai giải quốc tế là ESTC 2010 tại Thái Lan và ROTK ở Trung Quốc.

Đến với SMM Grand Final 2010, tuy biết rằng chuyến đi lần này "lành ít dữ nhiều" nhưng năm chàng trai trẻ gồm: Bùi Phương Thảo – đội trưởng (bí danh: Soso.On), Huỳnh Văn Tân (bí danh: MangaQ), Nguyễn Như Phúc (bí danh: David21), Trần Minh Nhựt (bí danh: Archie) và Lê Tử Minh (bí danh: NeverSmile) vẫn quyết tâm cống hiến hết mình.

Vòng bảng toàn thắng

Ở ngày thi đấu thứ nhất, SB bốc thăm rơi vào bảng F cùng bốn đội Malaysia khác. Trong đó Px-Ftz và Cybertime là hai đối thủ khó "nhằn" nhất. Các chàng trai Việt Nam đã có trận đấu mở màn tuyệt vời trước đội Red2, làm nức lòng bao con tim hâm mộ Việt Nam. Dưới bàn tay "thần sầu" của game thủ NeverSmile, hero Alchemist đã phát huy tối đa sức mạnh, đem về chiến thắng quý giá đầu tiên. Trong thời gian nghỉ ngơi, cả đội tranh thủ bàn luận, cải tiến chiến thuật sao cho hiệu quả khi đối đầu với từng đội khác nhau.

Nếu như lịch trình thi đấu của SB trong ngày đầu tiên khá nhẹ nhàng thì bước sang ngày thứ hai, họ đã phải thi đấu liền một lúc nhiều trận. Tại giải lần này, SB đã sử dụng chiến thuật bộ ba hero chủ lực: Undying, Venom, Batrider đi chung một lane và các hero tủ khác như Rhasta, Furion, Syllabear… nhằm gây áp lực cũng như tận dụng kỹ năng (skill) của các hero đó, sao cho phá hủy trụ (tower) của đối phương nhanh nhất có thể. Lần lượt ghi điểm trong hai trận thắng quan trọng trước Px-Ftz và Cybertime là minh chứng rõ ràng cho sức mạnh của SB.

Trận đấu cuối cùng tại vòng bảng là đội Lz.Ladies gồm tập hợp các cô gái chơi DotA ưu tú nhất Malaysia. Tưởng chừng đây sẽ là một trận đấu tẻ nhạt bởi trình độ cách biệt giữa hai đội, thế nhưng các game thủ của chúng ta đã khiến khu vực thi đấu SMM sôi động hẳn lên. Rất nhiều tình huống dở khóc dở cười do các hero phía SB tạo ra khiến khán giả cổ vũ hết sức nhiệt tình cho các cô gái. Kết thúc trận đấu, SB đã để lại ấn tượng tốt đẹp và kỉ niệm khó quên đối với các cô gái Lz.Ladies ngày hôm đó. Tổng kết vòng bảng, đội DotA Việt Nam dẫn đầu bảng F với 12 điểm qua 4 trận toàn thắng.

Vượt vòng 16 đội

Tâm lý thoải mái kèm theo chiến thuật đặc biệt đã giúp các game thủ tự tin bước vào trận đấu đầu tiên của vòng 16 đội. Đụng độ SG.GIGABYTE – một ứng cử viên mạnh đến từ Singapore, đội trưởng Bùi Phương Thảo cùng các đồng đội tiếp tục phát huy thế mạnh chiến thuật với hero chủ lực là Syllabear. Đội bạn chống trả quyết

TRÌNH SMM 2010

Với hạng 5 chung cuộc, StarsBoba.GIGABYTE đã thể hiện sự tiến bộ của đội tuyển Việt Nam tại giải đấu DotA danh giá nhất trong năm.

liệt bằng hai hero Death Prophet và Tinker. Sau 34 phút thi đấu, SB đã khuất phục đối thủ và tiến vào vòng tứ kết.

Ở lượt thi đấu tiếp theo, các chàng trai Việt Nam phải đối mặt với người láng giềng – đội Axis.GIGABYTE đến từ Thái Lan. Sau trận thua của SG.GIGABYTE tại vòng trước, các game thủ Thái Lan có vẻ vẫn chưa rút ra được bài học cho mình khi để SB có lại được đội hình mong muốn. Bộ tứ siêu đẳng: Undying, Rhasta, Venom, Batrider tái xuất giang hồ và "chú gấu" Syllabear đã được thay thế bằng Furion – một trong những hero làm nên tên tuổi của SB tại đấu trường quốc tế. Mặc dù có được thế trận áp đảo từ những phút đầu của trận đấu, nhưng các game thủ của chúng ta cũng vấp phải rất nhiều khó khăn để kết thúc bởi Axis.GIGABYTE phòng thủ tốt.

Liên tiếp tin vui báo về cho cộng đồng nước nhà khi đội tuyển Việt Nam chiến thắng. Đội trưởng Bùi Phương Thảo chia sẻ: "Chiến thuật đặc biệt của SB tại SMM lần này thực chất là ý tưởng của một đội DotA trong nước. Chúng tôi đã cải tiến để phù hợp với kĩ năng của các thành viên trong đội và nó đã tỏ ra hiệu quả. Rất cảm ơn sự động viên và cổ vũ của các fan hâm mộ Việt Nam. Đó chính là động lực để chúng tôi thi đấu hết mình".

Những đối thủ khó "xơi"

Trận đấu cuối cùng của SB trong ngày thi đấu thứ hai và cũng là trận khó khăn nhất khi họ phải gặp Nirvana.Cherry – nằm trong ba đội mạnh nhất của Trung Quốc hiện nay. Ngay từ khâu lựa chọn hero, họ đã khiến các game thủ của chúng ta gặp nhiều khó khăn. Hai quân bài chủ lực trong chiến thuật của SB là Alchemist và Batrider đã bị đội DotA Trung Quốc liệt vào danh sách đen. Bất ngờ phải đưa ra những quyết định mới khi chiến thuật tủ bị phá vỡ, game thủ Huỳnh Văn Tân – MangaQ một lần nữa sử dụng lại hero Yurnero – mắt xích quan trọng trong việc bảo vệ thành công ngai vàng tại World Cyber Games châu Á vừa qua. Thế nhưng, điều đó vẫn chưa đủ để hạ gục đối thủ. Tiếp tục là màn phô diễn kinh nghiệm thi đấu, Nirvana.Cherry "bắt bài" SB trong việc chia lane cho các hero. Di chuyển khéo léo và phối hợp nhịp nhàng, họ nhanh chóng kết thúc trận đấu trước sự bất lực của các chàng trai Việt Nam.

Sau khi thất thủ ở bán kết nhánh thắng, bước sang ngày thi đấu cuối cùng, SB gặp lại "người quen cũ" đã loại mình ở giải ESTC 2010 tại Thái Lan – Deity. Tuy mới thay đổi đội hình trong thời gian gần đây nhưng sức mạnh của Deity vẫn không hề giảm sút. Còn đối với các chàng trai Việt Nam, bỏ lại sau lưng thất bại trước Nirvana.Cherry và rút ra những kinh nghiệm quý báu, SB vẫn rất tự tin khi nhập cuộc trận đấu. Bốn trong số năm hero cần thiết cho chiến thuật đã nằm trong tay, những tưởng cơ hội chiến thắng đã lên tới 60% thì Deity cũng không phải tay vừa khi EarthShaker và Windrunner của họ liên tục dùng skill để ngăn chặn ý đồ push sớm của SB. Chiến thuật của SB hoàn toàn phá sản, từ thế chủ động rơi xuống bị động, chỉ còn cách phòng thủ yếu ớt trước những đợt tấn công dữ dội của Deity. Sau 30 phút thi đấu, đội trưởng Bùi Phương Thảo chính thức gõ "GG" (good game, nghĩa là quyết định kết thúc trận đấu), khép lại câu chuyện của SB trong cuộc đua lọt vào top 3 đội đứng đầu.

Thất bại trước Nirvana.Cherry lẫn Deity, SB vẫn chưa thể vượt qua được các thế lực DotA đến từ Trung Quốc. Đối thủ cuối cùng của các chàng trai đụng độ trong trận tranh hạng 5 – 6 là Nirvana.my. đại diện số một hiện nay của Malaysia.

Không hề nao núng khi đội bạn có được những hero tủ như Visage, Medusa… SB tiếp tục trung thành với chiến thuật đã tập luyện trước đó của mình. Lần này, họ đã không phụ lòng người hâm mộ khi cống hiến một trận đấu tuyệt vời. Điểm nhấn trong suốt thời gian thi đấu chính là hero Furion của đội trưởng Bùi Phương Thảo. Anh liên tục mua ra và hỗ trợ đồng đội kịp thời trong những pha giao tranh quyết liệt. Không những vậy, thứ tự lên đồ cho hero - Eul's Scepter of Divinity, Force Staff và cuối cùng là Guinsoo's Scythe of Vyse – đã giúp game thủ này phát huy hết khả năng và sức mạnh của Furion. Một lần nữa, đội trưởng Bùi Phương Thảo đã dẫn dắt đồng đội một cách xuất sắc, đánh bại Nirvana.my và cán đích SMM 2010 với vị trí thứ 5.

Lỗ hổng trong chiến thuật

Mặc dù được đánh giá là thành công tại mùa giải SMM lần này nhưng đâu đó, fan hâm mộ SB vẫn nhận ra được những sơ suất trong chiến thuật của đội.

Chiến thuật của SB sử dụng trong cả mùa giải chủ yếu xoay quanh hai vấn đề: Phá hủy trụ để có gold cho cả đội rồi kết thúc nhanh trận đấu trước khi hero chủ lực bên kia có được item. Bộ ba Undying – Venom – Batrider với các skill làm chậm tốc độ di chuyển có thể hạ gục bất kỳ đối thủ nào khi đi chung. Hơn hết, Tombstone của Undying và Plague Ward của Venom còn hỗ trợ cho việc phá hủy trụ và ép lane. Nhưng bên cạnh đó, nhược điểm của bộ ba pháp thuật

BẢNG GIÁ ĐẶT DÀI HẠN

Tạp chí	Ngày phát hành	Giá bìa (đ)	1 tạp chí	Đặt đồng thời 2 hoặc 3 loại tạp chí		Đặt đồng thời 4 loại tạp chí	
			12 tháng	6 tháng	12 tháng	6 tháng	12 tháng
			Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 35%
Thế Giới Vi Tính B Giải pháp và ứng dụng CNTT	Ngày 01 (Miền Bắc: 03)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
e++ Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao	Ngày 05 (Miền Bắc: 07)	20.000	180.000	90.000	168.000	84.000	156.000
Thế Giới Vi Tính Công nghệ máy tính và mạng	Ngày 15 (Miền Bắc: 17)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
Thế Giới Game Game và giải trí	Ngày 25 (Miền Bắc: 27)	15.000	135.000	67.500	126.000	63.000	117.000

• Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện **36.000đ/12tháng/quyển**.

này lại không có skill khống chế trực tiếp đối phương (skill disable như Stun, trói…) nên Rhasta – "con bài tủ" của game thủ Huỳnh Văn Tân – là vị trí không thể thiếu. Với hai kĩ năng vô hiệu hóa, cộng thêm Ultimate cực mạnh Mass Serpent Ward, Rhasta dễ dàng ăn trụ đối phương ngay khi có sơ hở. Vai trò chủ chốt cuối cùng trong đội đó chính là đội trưởng Sosoon. Anh được giao trọng trách sử dụng những hero chính như Syllabear và Furion để đảm bảo rằng khi trận đấu kéo dài hơn dự kiến, SB vẫn sẽ có đủ sức mạnh để dứt điểm.

Điểm mạnh của chiến thuật là phá hủy công trình từ rất sớm nhưng khi đối thủ có các hero như Puck, EarthShaker, Darkseer… thì SB gặp rất nhiều khó khăn. Các hero trên đều có khả năng phá vỡ combo hoặc chia cắt đội hình, điều này khiến cho SB không thể thực hiện được ý đồ của mình. Nhược điểm thứ hai của chiến thuật push là chỉ cần mất đi một hero trong bộ ba trên, sức mạnh của lane sẽ bị giảm sút rất nhiều. Đặc biệt là Batrider rất có lợi trong những pha giao tranh. Khả năng Flaming Lasso của "chàng cưỡi dơi" này sẽ vô hiệu hóa các hero quan trọng của đối phương.

Ngoài ra, các game thủ Việt Nam được đánh giá vẫn chưa thể thiên biến vạn hóa được như các đội Trung Quốc. Khi rơi vào các tình huống phải đưa ra lựa chọn mới, họ vẫn chưa quyết định chính xác, các tính toán còn thể hiện sự non kinh nghiệm.

Chỉ còn hy vọng

Trước giải đấu, không ai có thể ngờ rằng các chàng trai của chúng ta lại có thể tiến xa như vậy trên chiến trường khắc nghiệt của SMM. Tuy vẫn chưa thể vượt qua các đội DotA Trung Quốc, nhưng những gì SB đã thể hiện ở giải lần này thật đáng khâm phục và tự hào. Họ đã chứng minh được DotA Việt Nam vẫn còn tên tuổi trên đấu trường quốc tế. Hy vọng bước sang năm mới 2011, SB.GIGABYTE vẫn sẽ tiếp tục giữ vững phong độ và gặt hái được nhiều thành công trong tương lai.

VŨ AN

Hình ảnh: Dương Vi Khoa

Dấu ấn Việt tại ACG 2010

Tham gia Asian Cyber Games 2010 được tổ chức tại Malaysia, hai đội Counter Strike hàng đầu Việt Nam, 1st.VN và Legends.vn, được giới hâm mộ trong nước đặt nhiều kỳ vọng. Nhập cuộc khá tự tin, cả hai đã thể hiện một sức mạnh không thể ấn tượng hơn khi liên tục càn quét các đối thủ mạnh đến từ Brunei, Singapore và nước chủ nhà Malaysia.

Tại trận bán kết, 1st.vn và Legends.vn rơi vào tình thế "huynh đệ tương tàn". Bằng sức trẻ và bản lĩnh, Legends.vn đã chiến thắng người anh em sau 3 ván đấu căng thẳng để bước vào trận Chung kết.

Đụng độ XqR - ứng cử viên số một cho chức vô địch, Legends.vn nhanh chóng bộc lộ sơ hở trong chiến thuật và đành gác chuột sau 4 maps (đấu 2 lần do XqR vươn lên từ nhánh thua).

Trước đó, tại Chung kết nhánh dưới, 1st.vn cũng đã chịu khuất phục trước nhà vô địch, đạt hạng 3 chung cuộc.

Xếp hạng chung cuộc:
Vô địch: XqR
Á quân: Legends.vn
Hạng ba: 1st.vn

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:**
  ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí:**
  pressrelease@pcworld.com.vn
- **Giải đáp kỹ thuật:**
  http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

Happy New Year 2011

HALO

Kết Tinh Công Nghệ Thỏa Mãn Đam Mê

www.haloshop.vn

Siêu Phẩm HTC HD7

NEW

+ Xem phim với màn hình khủng 4.3"
+ Bộ nhớ tích hợp 16GB
+ Cấu hình cực mạnh: Chip Qualcom 1GHz , 576 RAM , 512 ROM
+ Camera 5MP , Flash LED
--> Hỗ trợ Unlock , Cài ứng dụng....

Máy Nintendo Wii
Giá Đặc Biệt
4.699.000

+ USB 8GB + 5Games

Khuyến Mãi Đầu Năm

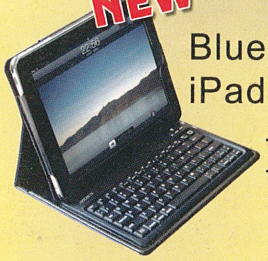
Mua Tại HALO Trúng iPad

+ Nghe nhạc, xem phim cực đỉnh
+ Lướt web cực nhanh
+ Kho ứng dụng hỗ trợ tối đa

...Với iPad tất cả chỉ trong 1

(Áp dụng từ 1/1/2011 đến 31/1/2011 Cho hóa đơn từ 500.000 VND trở lên, Xem chi tiết tại website : www.haloshop.vn hoặc liên hệ trực tiếp tại cửa hàng)

NEW



Bluetooth Keyboard iPad Case

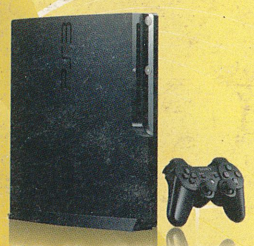
+ Bàn phím Bluetooth
+ Case bảo vệ iPad

Mua Combo ứng dụng Apple Tặng móc khóa game dễ thương..

App Store

Cài hơn 1000 games, ứng dụng Hot có bản quyền với chỉ 300.000 VND/lần

TƯ VẤN, THIẾT KẾ MỞ PHÒNG GAME PLAYSTATION 3, XBOX360



Phiên Bản 160GB (Fw 3.4.1)

XBox360 Slim 4GB
Đời Mới Nhất - Giá Không Đổi

"CHƠI GAME THEO CÁCH CỦA BẠN"

KINECT

MacBook Air

iPhone 4 iPod Touch

iPod Nano

iPod Shuffle

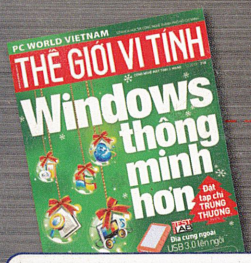
82-84 Pasteur - Phường Bến Nghé - Quận 1 ĐT: 08-39141494 08-39144998 website: www.haloshop.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

CỔNG VÀO THẾ GIỚI THÔNG TIN

Tạp Chí chuyên ngành CNTT-TT và ứng dụng CNTT-TT trong kinh doanh, làm việc, học tập và giải trí

CÁC ẤN PHẨM



THẾ GIỚI VI TÍNH

Công nghệ máy tính và mạng

Tạp chí CNTT-TT hàng đầu Việt Nam với nguồn thông tin chính xác, đầy đủ, cập nhật về sản phẩm mới, công nghệ, đánh giá, nhận xét, hướng dẫn các kỹ thuật phần cứng, phần mềm máy tính, xu hướng phát triển CNTT-TT trên thế giới. Đối tượng phục vụ chủ yếu là những người học, sử dụng và làm CNTT-TT chuyên nghiệp.

• Phát hành ngày **15 hàng tháng**

THẾ GIỚI VI TÍNH B

Giải pháp và ứng dụng CNTT

Nơi cung cấp thông tin về công nghệ, sản phẩm, dịch vụ CNTT-TT hỗ trợ các tổ chức doanh nghiệp trong quản lý, điều hành, nâng cao năng suất lao động, làm việc và giao thương trong môi trường hiện đại.

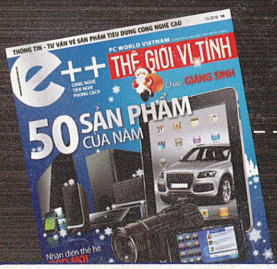
• Phát hành ngày **01 hàng tháng**

THẾ GIỚI GAME

Game và giải trí

Nguồn thông tin về game và giải trí cho giới chơi game từ nghiệp dư đến chuyên nghiệp. Nhà tư vấn về phần cứng PC, phụ kiện và các thiết bị chơi game chuyên dụng.

• Phát hành ngày **25 hàng tháng**



e++

Thông tin-Tư vấn về SP tiêu dùng công nghệ cao

Một ấn phẩm mới của tạp chí TGVT - PCW VN được định hướng vào thị trường sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao với tiêu chí "Công nghệ - Tiện nghi - Phong cách". Mang đến cho bạn những thông tin nóng, chính xác, đầy đủ, đa dạng và nhiều chiều về các sản phẩm công nghệ cao.

• Phát hành ngày **05 hàng tháng**

THẾ GIỚI VI TÍNH ONLINE

www.pcworld.com.vn Địa chỉ thiết thực và tin cậy cho người dùng máy tính. Cầu nối trực tuyến 24/7 giữa bạn đọc và nhà cung cấp.

CÁC HOẠT ĐỘNG CHUYÊN MÔN - DỊCH VỤ

www.pcworld.com.vn

Giải "Sản Phẩm CNTT-TT Ưa Chuộng Nhất"

Dành cho các sản phẩm – dịch vụ CNTT-TT được ưa chuộng nhất do bạn đọc tạp chí bình chọn. Thực hiện từ tháng 4 và công bố kết quả vào tháng 7 hàng năm.

Giải "BITCup Giải Pháp CNTT Hay Nhất"

Dành cho các sản phẩm – giải pháp phần mềm Việt Nam do bạn đọc tạp chí là các chuyên gia, nhà quản lý và người dùng bình chọn.

Giải "GameCup"

Giải thưởng dành cho các sản phẩm game hay, giải trí thiết thực và vinh danh các nhà phát hành có uy tín, các cầu thủ và đội game được ưa chuộng.

Test Lab
Phòng Thử Nghiệm Sản Phẩm

Thử nghiệm và đánh giá sản phẩm CNTT-TT mới & được phân phối chính thức tại VN.

Cẩm Nang "Mua gì? Ở đâu?"

Chuyên mục giới thiệu, tư vấn và hướng dẫn mua sắm các sản phẩm – dịch vụ CNTT-TT.

TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIETNAM

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP.HCM
ĐT: 08.3930 4324 - **Fax:** 08.3930 4338 - **Email:** thegioivitinh@pcworld.com.vn

Văn phòng Hà Nội: Tầng 9, 185 Giảng Võ, Q.Đống Đa, Hà Nội
ĐT: 04.3512 1819 - **Fax:** 04.3512 1822 - **Email:** thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

GIGABYTE™

GIGABYTE WINDFORCE™ là gì ?

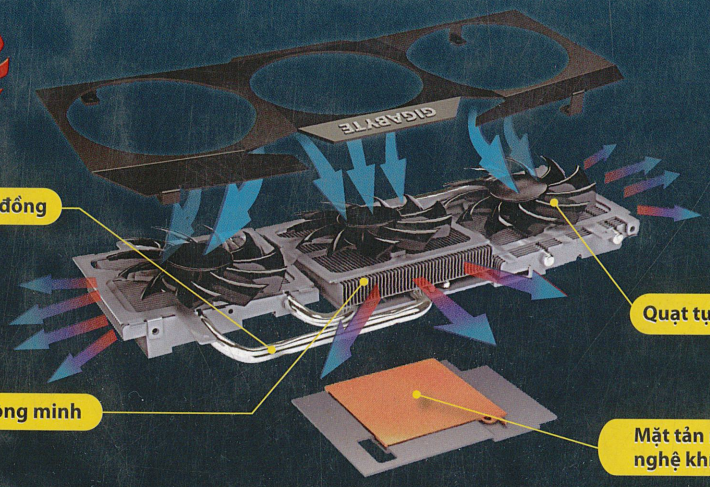
Đây là công nghệ tản nhiệt tiên tiến nhất của GIGABYTE, tạo nên sự khác biệt giữa các sản phẩm của GIGABYTE và các thương hiệu khác.
GIGABYTE hiểu rằng, các quạt tản nhiệt hoạt động ở điều kiện rất khắc nghiệt và chúng tôi chỉ chọn những chiếc quạt tốt nhất để dùng trên sản phẩm của GIGABYTE.

WINDFORCE
ANTI-TURBULENCE COOLING

Giải pháp tản nhiệt GIGABYTE WINDFORCE™ được trang bị với các lá tản nhiệt chống rối loạn luồng không khí trong thùng máy, sử dụng các quạt thông minh tự điều khiển tốc độ hoạt động êm ái và các ống tản nhiệt bằng đồng nguyên chất. Các thành phần này kết hợp lại với nhau tạo ra một thiết kế tản nhiệt tối ưu, hoạt động êm ái nhưng giải nhiệt cho VGA thật nhanh, đồng thời các lá tản nhiệt được thiết kế đặc biệt giúp cho luồng gió từ tản nhiệt thổi ra không bị rối loạn để tránh ảnh hưởng đến hướng đi của luồng không khí trong case.

CHÚC MỪNG NĂM MỚI 2011

WINDFORCE 3X
VAPOR CHAMBER INSIDE



	WINDFORCE 3X VAPOR CHAMBER INSIDE Thiết kế lá tản nhiệt 3D	WINDFORCE 2X ANTI-TURBULENCE COOLING Thiết kế lá tản nhiệt đối xứng	WINDFORCE 2X Thiết kế lá tản nhiệt song song
Thiết kế quạt làm mát			
Trang bị trên:	GV-N470SO-13I	GV-R587/R585/R583 series / GV-N465UD-1GI	GV-N460 series / GV-N450OC series

Dòng sản phẩm Siêu Ép Xung

GV-N470SO-13I

- Phiên bản NVIDIA GeForce GTX 470 Siêu Ép Xung
- Quy trình chọn lựa GPU Gauntlet độc đáo
- Bộ nhớ GDDR5 dung lượng 1280MB/320bit
- Nhanh hơn 12% so với card GTX 470 chuẩn

Dòng sản phẩm Siêu Bền VGA

GV-N460OC-1GI

- Trang bị GPU NVIDIA GeForce GTX 460
- Bộ nhớ GDDR5 dung lượng 1GB/256bit
- Công nghệ Siêu Bền VGA với linh kiện chất lượng cao
- Nhanh hơn 16% so với card GTX 460 chuẩn

Dòng sản phẩm Trải nghiệm độ nét cao

GV-N450OC-1GI

- Trang bị GPU NVIDIA GeForce GTS 450
- Bộ nhớ GDDR5 dung lượng 1GB/128bit
- Nhanh hơn 5.5% so với card GTS 450 chuẩn

Nhà phân phối :

MicroStar
your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

www.gigabyte.vn

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.